

Grad Udy



Давид Пинъедоли

Давид Пиньедоли

**Град Иуды. Ролевая игра
в жанре темного фэнтези**

«Издательские решения»

Пиньедоли Д.

Град Иуды. Ролевая игра в жанре темного фэнтези /
Д. Пиньедоли — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-854101-8

«Град Иуды» это игра в жанре темного фэнтези, на основе механики игры «Постапокалипсис». В центре игры — Братство наемников Железного кулака. Они действуют в Граде Иуды — воображаемом Иерусалиме периода Средневековья. Железный Кулак занимается сражением с чудовищами и захватчиками, спасением людей, сопровождением купцов, шпионажем и т. д. Персонажи начнут игру членами Железного Кулака, но игре совсем не обязательно ограничиваться заданиями ордена. В дальнейшем они сами изберут свою судьбу.

ISBN 978-5-44-854101-8

© Пиньедоли Д.
© Издательские решения

Содержание

Предисловие	12
Предисловие к русскоязычному изданию	13
Контакты	14
Лицензирование	15
Предупреждение	16
Влияние	17
Иллюстрации	18
Помощники	19
Ранние плейтестеры	20
Зачем мы играем	21
Эта игра	22
О чем эта игра	23
Введение	24
Мир	25
Христос и Иуда	25
Крестовые походы	26
Железный кулак	26
Дела Братства	27
Религия персонажа	27
Буклеты персонажей	27
Железная цепь	28
Задания	29
Война двух религий	29
Христос и стабильность	30
Церковь и крестовые походы	31
Раскол	31
Об Иуде	31
Символы Иуды	32
Железный мир	33
Павшая империя	34
Борьба за власть	34
Твори историю	35
Темный и жестокий мир	35
Дворяне и простолюдины	35
Вопросы пола	37
Мастер и игроки	38
Сотрудничество и отношение	38
Что делают игроки	38
Что делаешь ты, Мастер	38
Мастерский подход	39
За столом	39
Я игрок и я ничего не понял	40
Я Мастер, но я тоже ничего не понял	41
Коротко о главном	43
Основы механики	45
Персонажи	46

Имя и внешность	46
История	46
Братья по оружию	47
Опыт	47
Характеристики	47
Счетчики	47
Увечья и состояния	48
Снаряжение	49
Ходы	49
И еще о счетчиках	49
Значения счетчиков	49
Активация состояний	50
Развитие	50
Получение опыта	50
Развитие в сюжете	52
Доступные варианты развития	53
Особые варианты развития	54
Превосходство	57
Использование превосходства	57
Уменьшение превосходства	58
Превосходство по-своему	59
Коротко о главном	60
Ходы и броски	62
Ходы	63
Кубики и ходы	63
Ходы Мастера	63
Ходы обращены к игрокам	63
Базовые ходы	64
Прочие ходы	64
Советы о базовых ходах	64
Противостоять опасности	65
Помощь	67
Конфликт	67
Внимательность	68
Манипулировать	69
Лгать и обманывать	72
Примеры базовых ходов	73
Второстепенные ходы	81
Советы о второстепенных ходах	81
Припасы и заряды	82
Испытать дух	85
Веха	86
Завершение задания	87
Примеры второстепенных ходов	87
Коротко о главном	92
Бой	94
Механика боя	95
Прочие ходы	96
Ходы Мастера	96

Ходы урона	97
Ходы боя	99
Советы о ходах боя	99
Вступить в бой	99
Сделать выстрел	100
Защищать и удерживать	101
Противостоять смерти	101
Примеры ходов боя	102
Нанесение урона	107
Урон за вычетом брони	107
Урон ПМам и чудовищам	108
Раны	109
Решающий удар	109
Урон персонажу	111
Как персонаж получает урон	111
Получить урон	111
Увечья	112
Альтернативный бросок урона	114
Правило одного броска	114
Игрок против игрока	115
Урон и лечение	119
Как лечиться	119
Серьезные ранения	119
Иной урон	119
Другие источники урона	119
И еще об уроне	120
Оружейная	122
Метки	122
Оружие	123
Доспехи	123
Готовность к бою	125
Коротко о главном	126
Для Мастера	129
Как вести игру	130
Задачи мастера	131
Подход Мастера	131
Железные правила	132
Сделай мир холодным и резким	132
Сделай персонажей важными	132
Следуй истории, не води ее	133
Придерживайся принципов, не забывай, о чем должен говорить	133
Остановись и переведи дыхание	134
Железные принципы	135
Делай Железный мир реальным	135
Обращайся к персонажам по имени	135
Маскируй свои ходы	135
Неумолимый жестокий мир	137
Делай места и ПМов реальными	137

Задавай вопросы, строй игру на ответах	138
Играй ради персонажей	139
Иногда расстраивай их планы	139
Думай «А тем временем...»	140
Пусть решает сюжет	141
Дополнительные советы	143
Описывай в начале	143
Следуй ритму игроков	143
Если ты разделил персонажей	143
Переходи к делу	143
Связывай персонажей	143
Используй их отзывы	144
Здесь и сейчас	145
Если не знаешь, что делать	145
Коротко о главном	146
Железные ходы Мастера	148
Твои ходы	149
Объяви о скорой беде	149
Покажи далекую опасность	150
Раздели или захвати их	150
Выведи кого-то на передний план	152
Предложи возможность и назови цену	153
Покажи их слабость	154
Обрати их ход против них	154
В граде Иуды	155
В цивилизованном мире	156
В дикой глуши	157
Сделай фронт угрозой	157
Получи тактическое преимущество, используй состояние	158
Нанеси урон или уменьши превосходство	159
Мягкие и жесткие ходы	160
Мягкие ходы	160
Жесткие ходы	160
Как выбрать ход	161
Ограничения твоих ходов	162
Всегда ли использовать ходы?	164
Использование состояний	166
Состояния с точки зрения механики	166
Нестабилен	166
Не подготовлен	167
В долгах	167
Проклят	168
Дурная слава	168
Насколько сильно использовать состояние?	169
Проклятье и ходы	170
Проклятье и история	170
Счетчик порчи	173
Призыв нечистых	173
Другой подход к призыву	174

Коротко о главном	175
Первая встреча	178
Начнем первую встречу	179
Перед первой встречей	179
Какие материалы подготовить	179
Первое задание	180
Контрольный список начала встречи	181
Опытные игроки	182
Создание персонажа	182
Задай вопросы	183
Фронт персонажей	183
Не пропусти	183
Исправь ошибки	184
После первой встречи	184
Начинай кампанию	185
Руководство по созданию персонажа	187
Рекруты Железного кулака	187
Этапы создания персонажа	187
Имена	187
Внешность	188
Характеристики	189
Снаряжение	191
Дух	192
История персонажа	193
Как лучше создать элементы истории	195
Прочие соображения	196
Изменение истории	198
Коротко о главном	200
Задания и фронты	202
Железные задания	203
Планирование встречи Мастером	203
Элементы задания	204
Начальная ситуация	204
Получение задания	206
Временный командующий	206
Угроза для задания	206
Обычное начало задания	207
Начало In Media Res	208
Примеры заданий	208
Цель задания	210
Вдохновение для заданий	211
Не только задания	212
Игра без Железного кулака	213
Создание фронтов	214
Структура фронта	214
Фронт задания	214
Идеи фронтов	215
Угрозы фронта	216
Счетчик фронта	216

Примеры счетчиков	217
Материалы фронта	219
Чудовища и демоны	220
Культы	221
Различные виды властей	223
Прочие группы	225
Места	226
События	227
Малозначимые угрозы от людей	228
Фронт персонажей	229
Заполнение фронта персонажа	229
Использование фронта персонажей	230
Коротко о главном	231
Чудовища и враги	234
Обычные враги	235
Слабые враги	235
Средние враги	235
Сильные враги	236
За что они сражаются	236
Банды и битвы	238
Модификаторы за размер	238
Оценка размеров	238
Обычные параметры банд	239
Использование банд	239
Персонажи против банды ПМов	240
Банда персонажей против одного врага	240
Банда персонажей против банды ПМов	241
Банда ПМов против банды ПМов	242
Урон бандам	242
Потери банды	242
Решающий удар против банды	243
Дикие чудовища	245
Что такое дикие чудовища	245
Создание дикого чудовища	246
Примеры диких чудовищ	247
Хищные газели	247
Хищный слон	248
Рептилии и змеи	249
Песчаные черви	251
Люди-львы	253
Люди-скорпионы	254
Грифоны	256
Рогатые львы	258
Сверхъестественные чудовища	259
Характеристики и ходы	259
Уязвимость	259
Способности	260
Создание сверхъестественного чудовища	260
Определение характеристик	261

Примеры способностей и особых ходов	261
Адские гончие	263
Демоны-охотники	264
Рыцари Преисподней	266
Душекрады	267
Моровые твари	268
Гигантские демоны	270
Князь Преисподней	271
Еще один князь Преисподней	272
ПМы и магия	274
Подготовка магических сил	274
Определение магических сил	275
Определение масштабов	275
Особые ходы и эффекты	276
Условия применения магических сил	276
Ограничения магических сил	277
Соппротивление магическим силам	278
Демонология и призыв	278

Град Иуды

Ролевая игра в жанре темного фэнтези

Давид Пиньедоли

Переводчик Павел Берлин

Иллюстратор M.A.W

Иллюстратор ShadowPriest

Дизайнер обложки Павел Берлин

© Давид Пиньедоли, 2017

© Павел Берлин, перевод, 2017

© M.A.W, иллюстрации, 2017

© ShadowPriest, иллюстрации, 2017

© Павел Берлин, дизайн обложки, 2017

ISBN 978-5-4485-4101-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero



Предисловие

«Град Иуды» это игра в жанре темного фэнтези, на основе механики игры «Постапокалипсис». В центре игры – Братство Железного кулака, сомнительный орден наемников и торговцев наркотиками. Они действуют в Граде Иуды – воображаемом Иерусалиме периода Средневековья.

Железный кулак занимается как поставками наркотиков из Святой земли в Европу, так и защитой городе: выполняемые им миссии включают в себя сражения с чудовищами и захватчиками, спасение людей, сопровождение купцов, обмен товарами и информацией, шпионаж за врагами и т. д. Персонажи начнут игру наемниками, членами Железного Кулака, хотя игре совсем не обязательно быть ограниченной обычными миссиями ордена.

Предисловие к русскоязычному изданию

Добро пожаловать в град Иуды, странник!

Все началось с пары листов персонажей и туманных идей, а также потрясающего вдохновения, подаренного игровой системой «Постапокалипсис». Со временем, с помощью множества друзей со всего мира, набросок этой игры рос и развивался, пока не превратился в книгу, которую вы держите в руках. Это была моя первая попытка сделать «большую» игру и я надеюсь, что вам будет настолько же интересно в нее играть, как мне было интересно писать ее и тестировать. Я был приятно удивлен положительными отзывами небольшой первоначальной аудитории игры. А теперь, когда она переведена на русский язык, я надеюсь, что мы привлечем еще больше игроков в удивительный мир «града Иуды».

Большое спасибо за интерес к моему труду. А теперь: берите 2d6, используйте+ум и начинайте читать.

Давид Пиньедоли

Контакты

Это первая редакция «Града Иуды». Мы знаем, что пределов совершенству нет и будем рады узнать ваши идеи о том, какие улучшения нам стоит внести в эту книгу. Присылайте нам отзывы и комментарии и помогите сделать эту игру еще лучше!

Email: davide.pignedoli@gmail.com

Сайт: www.daimongames.com

Email: tcoj@safgang.ru

Сайт: www.safgang.ru

Лицензирование

© Pavel Berlin. Authorized translation of the English edition

© Davide Pignedoli. This translation is published and sold by permission of Davide Pignedoli, the owner of all rights to publish and sell the same.

Вы имеете право создавать и распространять (в том числе на коммерческой основе) собственные материалы (буклеты, приключения, новые игры) для «Града Иуды» или на основе «Града Иуды», при условии того, что дадите соответствующую ссылку на источник.

Предупреждение

«Град Иуды» это просто игра, но ее подход к вопросам насилия и религии может быть для кого-то неприемлем. Иными словами, если ты человек, которого легко оскорбляет кровопролитие и богохульство, даже просто в игре, значит эта игра не для тебя. Я сделал то, что сделал, чтобы придать игре яркости.

Все, что твой персонаж делает в игре, это выдумка. Я советую как следует подумать, прежде чем играть в эту игру, если ты не готов разделять свои личные взгляды и взгляды своего персонажа на насилие и религию.

Влияние

Это игра в жанре темного фэнтези на основе механики «Постапокалипсиса» (Apocalypse World) Винсента Бейкера.

Когда Винсент выпустил первые наброски игры «Темные века» (его собственной игры в жанре темной фэнтези) мне не хватило терпения дождаться следующей версии, и я подумал, что вполне способен создать собственную. Оказалось, что следующей версии «Темных веков» вполне стоило ждать. Однако, данные правила стали результатом почти года разработки и тестирования, и я надеюсь, что вам они понравятся. Кроме явного упоминания игрового движка «Постапокалипсис», стоит отметить и некоторые другие источники вдохновения при разработке. Возможно я что-то или кого-то по ошибке забыл и тогда я приношу свои извинения. Вот основные источники вдохновения:

- «Постапокалипсис»: потрясающая игра от Винсента Бейкера, основное вдохновение этой игры.
- «Dungeon World» адаптация «Постапокалипсиса» для жанра фэнтези
- «На раёне» игра Джеймса Маллена, подавшая идеи ходов, связанных с состоянием «проклят»
- «13th Age» подавшая идею кубика эскалации, ставшего в этой игре *превосходством*.
- «Circle Of Hands» Рона Эдвардса, которая подала идею спецназа мира фэнтези.
- «Monster of the Week» Майкла Сэндса за идею миссий.
- «Hyborian Saga» (игра про Конана от Gavinwulf) вдохновившая некоторые буклеты.

Иллюстрации

Все силуэты в начале каждой главы правил и в буклетах созданы M.A.W. (с определенными изменениями) См. страницу M.A.W. на DeviantArt <http://mawstock.deviantart.com/>

Демоны в разделе правил о монстрах используют рисунки ShadowPriest: <http://shadowpriest.deviantart.com/>

Прочие иллюстрации в правилах являются обработкой стоковых фото и рисунков. Ко все силуэтам добавлялись средневековые изображения, рисунки и узоры.

Огромное спасибо Томми Рейберну за помощь в редактировании и верстке и за доведение до ума некоторых рисунков; он очень помог придать этим правилам нужную форму!

Помощники

С самого начала разработки несколько человек очень сильно помогали мне конструктивными отзывами, поощрением, очень полезными советами и идеями. Большое им спасибо:

- Полу Тальесину за идею ходов урона и прочего.
- Дэвиду Бергу за комментарии о различных счетчиках.
- Томми Рейберну (revel911 на story-games) за то, что он настоял на объединении Припасов и Зарядов, за поддержку в оформлении и за то, что верил в проект с самого начала.
- Андреа Моньону aka Fealogo за помощь с ходами и общими советами по разработке; Джузеппе Мериго и Антонио Каччиоли за их предложения.
- Группе игроков в D&D Shriyash U за вдохновение в создании Князей Преисподней, вызываемых за различные степени *порчи*.
- Марко Йотти («Судья») за внимательное изучение правил и полезные советы о нескольких разделах.
- Джону Харперу за ценные советы о верстке буклетов.
- Всем, кто скачал бета-версию и, возможно, даже пожертвовал пару долларов, за то, что поверили в эту игру!

Ранние плейтестеры

Также спасибо всем, кто тестировал различные бета-версии игры:

- Андреа Моньону aka Fealoro, Джузерре Мериго aka Palin, Антонио Каччиоли
- Группе игроков в D&D Shriyash U
- Ричарду Сардинасу, Рэю и Фреду и Эдриану
- Джулиано Гандольфи и Филиппо Роси
- Томмазо и Андреа Марион; Кьяре Феретти, Виттории Валенте, Фабио Брунетто
- Анри де Вьев, Делосу Адамски, Ричарду Робертсону, Петру Д.

Зачем мы играем

Мы садимся за стол, играть в эту игру, чтобы получать удовольствие. Это удовольствие может быть разным: изучение мира игры, знакомство с новыми местами и людьми, преодоление препятствие, победы в битвах, выполнение миссий и усиление своего персонажа. Но главное удовольствие – это создание совместного сюжета.

Поэтому помни, что играешь своим персонажем не для того, чтобы победить в воображаемом конкурсе, а чтобы максимально раскрыть его потенциал. Воспринимай своего персонажа как книгу: ты одновременно и главный герой, и читатель. Если персонаж книги всегда добивается успеха, всегда делает все правильно, читателю будет довольно скучно.

Вместо этого думай о возможных проблемах и не беги от них. Тебе естественно захочется использовать все сильные стороны своего персонажа, но постарайся не упускать из виду и его темную сторону, его слабости, и подкинуть их в костер драмы.

Как Мастер, поступай также: ищи шанс дать персонажам возможность блеснуть или так или иначе сыграть центральную роль в сюжете. Это не история о неких более серьезных событиях, в которой персонажи – ничего не значащие пешки. Персонажи могут быть пешками, но в таком случае ты вместе с игроками рассказываешь историю именно этих, а не каких-то других пешек.

Эта игра

«Град Иуды» это ролевая игра: если вы еще не знаете, что это такое, то, вкратце, ролевая игра – это совместное рассказывание истории. Результат ролевой игры можно представить себе, как роман или сборник коротких рассказов (с общими персонажами), а может быть, как телесериал.

Но важно то, как вы это делаете. В настольных ролевых играх, таких как эта, у вас нет компьютера, телевизора или книги, которая проводит вас и ваших друзей через различные приключения. Все что у вас есть, это пачка листов бумаги, игральные кости, карандаши и очень богатое воображение. И самое главное – беседа. Вы много говорите и то, что вы говорите, фильтруясь через правила игры, становится сюжетом – историей, которую вы вместе строите за столом и переживаете в своем воображении.

В истории участвуют все. То, что говорят игроки – реальные люди за столом – находит свое отражение в сюжете, влияет на выдуманных персонажей и на события истории.

Никто не может полностью контролировать сюжет и не обладает над ним абсолютной властью. Каждый из вас контролирует определенные аспекты – например, говорит, что пытается сделать его персонаж и что он в этот момент чувствует – но никто не контролирует всего. У беседы всегда как минимум две стороны, если не больше. Один и тот же человек не может представить проблему, а потом объявить ее решение; один и тот же человек не может задать вопрос и дать на него ответ.

Основной элемент ролевой игры – это то, что мы называем общим воображаемым пространством: история, которую вы рассказываете с помощью выбранных вами персонажей. Это воображаемое пространство общее для всех участников: именно это делает игру интересной. Принимая то, что скажут другие, совместно строя повествование, создавая драму или конфликт, используя детали, предоставленные другими, и работая с ними, мы вносим вклад в создание великолепного сюжета. Иногда тебе может показаться, что контроль над всем – над своим персонажем и его врагом, над испытанием и его разрешением – будет гораздо полезнее для сюжета. Этого не будет.

За столом сидят и другие люди, и суть игры в том, чтобы в беседе участвовали все; истинная жемчужина игры – это сотрудничество.

Тем не менее «Град Иуды» использует обычную схему ролевых игр: есть один Мастер (Ведущий), который занимается миром, персонажами Мастера (ПМами), монстрами, чудовищами и т. д. Все остальные – их обычно называют игроками – будут управлять персонажами игроков или просто персонажами. Персонажи – это главные герои нашей истории. Каждый игрок выберет одного персонажа; создаст определенные детали (например, краткую биографию или механический элемент вроде значения характеристики), а затем, в процессе игры, будет этого персонажа изображать.

О чем эта игра

«Град Иуды» это ролевая игра в жанре фэнтези, действие которой происходит в воображаемых Средних веках. Она позволяет игрокам сыграть роль могущественных воителей, темных колдунов, мрачных убийц и т. д. Игра предлагает готовый мир, некоторые элементы которого заданы заранее и очень важны, например, стартовая локация, определенный подход к религии и колдовству, орден наемников, членами которого являются персонажи и набор чудовищ и демонов, с которыми персонажи могут столкнуться.



Все эти элементы доступны Мастеру и игрокам, как и набор правил, регулирующий сюжетный исход беседы. Основная цель игры, как уже было сказано, получать удовольствие – и иногда переживать определенную долю злости, отчаяния, боли и т.д., также, как когда мы смотрим фильм или читаем книгу. Но помни, что это просто игра, просто история и старайся не выглядеть смешно из-за того, что слишком серьезно это воспринимаешь.

Независимо от того, будешь ли ты Мастером или игроком со своим персонажем, вы будете рассказывать историю группы средневековых наемников в темном и жестоком воображаемом Иерусалиме – Граде Иуды. Ты узнаешь, почему твой персонаж оказался в этом городе, ты будешь выполнять задания Железного Кулака – ордена наемников – ты будешь сражаться с чудовищами и демонами, а очень часто – с людьми. Ты будешь принимать трудные решения и иногда бороться за то, чтобы выжить и увидеть рассвет.

Игровые материалы и мир предоставлены тебе в качестве инструментов, которые должны помочь рассказать качественные истории о ваших персонажах, но что делать кроме использования правил? Правила и процедуры игры – это как инструкции и инструменты для создания сцен, но как из сцен и бросков кубиков сделать сюжет? Для этого вы все должны воспринять дух игры: играть вместе, действовать сообща. Вы – часть команды. Даже если ваши персонажи сражаются друг с другом, вы сами совместно работаете над захватывающей историей. Различие целей и сражение друг с другом не разрушит игру: все это часть сюжета.

Введение



Мир

Град Иуды – это Иерусалим. Расположенный в темном воображаемом Средневековье, населенный таинственными культами и захватчиками из Европы, окруженный демонами и чудовищами и пронизанный злобной мощью колдовства.

Приключения должны происходить в самом городе, в его дворцах, фортах и на улицах, или в ближайшем окружении, в деревнях, городах, диких лесах и пустынях, в портах и на морском побережье. Иногда вы можете отправиться в далекие и таинственные регионы на востоке, в леса на севере, в пустыни на юге, а может быть даже в Европу, но Иерусалим остается центром всего.

Железный мир темен и жесток; выбрось из головы красивые фантазии, могучих героев и истории о благородных рыцарях, и начни с чистого листа.

Лучше задумайся о нищих деревнях, каменистых пустынях и тощих животных, о грязи и крови, о мечах и топорах, о солдатах и наемниках.

Подумай о неприветливых городах и закрытых от чужаков поселениях, небезопасных дорогах и деревнях, мучимых войной и нищетой, думай о долгих маршах по враждебной территории, об укрепленных городах в осаде, о морских портах, полных кораблей, которые везут новых воинов из Европы.

Вспомни о холодных замках севера, о пылающих пустынях юга, представь себе жестоких стражников и солдат, исполняющих приказы амбициозных и жадных дворян.

Не забудь и о темных лесах, где обитают таинственные и лютые чудовища, о пещерах зла, переполненных демонами, которых едва сдерживают уже почти сломанные печати и о забытых колдунах, пытающихся освободить эти силы зла.

Рыцари здесь встречаются редко, а когда сражаешься за собственную жизнь о кодексе чести приходится забыть.

Это темные времена и жизнь тяжела, как для воинов, так и для крестьян.

Христос и Иуда

После падения Римской империи большая часть населения Европы постепенно перешла в новую христианскую веру. Процесс был медленным, и старые языческие традиции до сих пор живы в небольших отдаленных анклавах или в домах дворян, закрытых для посторонних. Однако большинство дворян и крестьян различных королевств Западной Европы клянутся в верности Риму и Папе. Из пяти важнейших христианских патриархий – Антиохийской, Александрийской, Константинопольской, Римской и Иерусалимской – силу набирает Римское папство. Набирает, благодаря крестовым походам и крепким связям с благородными домами.

Тем временем в Святой земле, столетиями копила силы отдельная от христиан секта – искиариоты. Они заявляют, что следуют учению Иуды Искиариота, апостола, который собрал армию против римлян после распятия Христа. Иуда стал символом новой эры – почти столь же мощным, как Христос – для бедных и угнетенных, для тех, кто сражается с нынешним устройством общества и властью дворянства.

Обрати внимание, что искиариоты – это не христиане, а отдельное религиозное течение. На самом деле они постоянно, более-менее открыто, борются между собой за контроль над Святой землей.

Крестовые походы

Крестовые приходы – это основная причина появления персонажей в Иерусалиме: может быть они последовали призыву Папы к воинам веры завоевать Святую Землю; они могут сражаться во имя Иуды и угнетенных, надеясь создать новый, честный социальный строй вдали от Европы; а могут и просто искать богатства, приключений, искупления, славы, отмщения или достойной смерти.

Иерусалимское царство поднимается из пепла последнего крестового похода: стены города крепки и пора сместить баланс сил в свою пользу или же просто использовать время перемен ради материальной выгоды. У этого города два имени: Иерусалим для христиан и Град Иуды для искарियों. И у него две души – а может и больше.

Эта книга не говорит против кого ведутся крестовые походы: воины из Европы вполне могут действовать против последователей Книги «К» – местной империи, подобной исламу – или это может быть война между христианами и искарियों или битва против таинственных темных сил. Решать вам.

Это одна из тех вещей, которые Мастер и игроки определяют или узнают в ходе самой игры. Для упрощения можно сказать, что Христова церковь сражалась против последователей Книги «К», чтобы завоевать Иерусалим в имя христианской веры, а искарियों к тому времени уже присутствовали в регионе, но особой военной мощью не обладали. Это будет очень похоже на «настоящую историю».

Но если хотите сделать все поинтереснее, игроки могут получить возможность узнать правду о крестовых походах во время игры – и даже поспорить о ней.

Задумайтесь об этом: персонажи – воины и, за исключением колдуна, священника и, может быть, лидера, образованностью не отличаются. Они пришли в Святую землю, чтобы сражаться за отряд наемников – сами же они, скорее всего, не крестоносцы – и оказались между трех воюющих религий. Каждая фракция в Иерусалиме заявляет о своей правоте и о том, что с ними бог. В таком случае конфликтующие притязания на право власти над Градом Иуды и Святой землей станут частью самой игры.

Железный кулак

Железный кулак – это орден наемников, братство и гильдия, который связывает людей разного происхождения и разных ремесел: купцов с воинами, капитанов кораблей с дворянами и т. д. Готовый к найму кем угодно, от простолюдинов до дворян, Железный кулак – это организация, которую знают повсеместно и иногда боятся, но редко уважают или любят.

Персонажи вступили в Железный кулак – в Братство, как называют его члены организации – совсем недавно. У каждого есть свое происхождение, своя история и свои мотивации. В начале игры все персонажи тем или иным образом друг друга знают; кто-то, возможно, лучше, кто-то только по имени и репутации, но так или иначе: они все члены Железного кулака.

Основная штаб-квартира находится в Европе, но недавно Братство создало форт и в сердце Иерусалима. Многие его воины сыграли свою роль в крестовых походах и последней осаде Иерусалима. Братство знаменито, хотя не всегда уважаемо, поскольку работает и на Культ Иуды и на Церковь Христову и принимает в свои ряды людей любой веры и любого происхождения.

Дела Братства

По традиции основное дело Братства делается при помощи клинка: его нанимают дворяне и крестьяне, бедные и богатые – в качестве наемников, командиров, телохранителей, охотников на чудовищ и т. д.

Но с подъемом Культа Иуды орден создал новый торговый путь между Святой Землей и Европой. Официально Железный кулак возит священные реликвии. На самом же деле Братство торгует опиумом для Церкви Иудиной, возя наркотик из Святой Земли в Европу.

Там бунтари-искариоты используют опиум в своих церемониях и ритуалах, и большой спрос на наркотик служит отличным источником дохода Братства.

В настоящее время Железный кулак занимается двумя конфликтующими направлениями в своих делах. С одной стороны, они главные торговцы опиумом в Европе, а опиум используется Култом Иуды, который угрожает текущей политической ситуации и грозит опрокинуть общественный порядок.

Эта торговля, хотя официально и не является противозаконной, явно идет против Церкви Христовой и местного дворянства, которые часто натравливают пиратов на корабли Железного кулака.

С другой стороны, Братство твердо обосновалось в Европе, где продает свои услуги, защищая дворян и местное население, зачастую в полном согласии с Церковью Христовой. Возможно, в рядах самого Железного кулака существуют разногласия на тему того, какое направление деятельности предпочесть.

Такие конфликты могут стать важным материалом для изучения в ходе игры.

Религия персонажа

За исключением священника, который изначально создан искариотом, персонажи могут принадлежать к любой национальности или религии: игроки заносят эту информацию в соответствующие места на своих листах. Обратите внимание на то, что национальность, религия или социальный статус до вступления в ряды Железного кулака не сильно влияют на положение внутри Братства.

Братство – это деловое предприятие, оно оказывает поддержку своим членам на ключевых постах, пытается контролировать политику города, требует платежи, устанавливает собственные законы, предлагает наемников на продажу, но мало интересуется дебатами о земле, правах крови и теологии.

Тем не менее подобные элементы происхождения наверняка всплывут во время игры, как источник личных споров и конфликтов, когда Мастер и игроки посчитают, что это важно. Персонажи – или Мастер через своих персонажей – может использовать религиозную веру, предков, кровные права и т.д., как ключ к альянсам и соперничеству, поддержке и противостоянию.

Хотя Железный кулак не приветствует подобные конфликты в своих рядах, они все равно случаются.

Буклеты персонажей

Здесь приведен список доступных буклетов: каждый игрок выбирает себе один в начале игры. Буклеты есть в конце этой книги, а также их можно бесплатно скачать с нашего сайта. В бесплатном файле их удобнее печатать.

Цирюльник: это целитель группы. Хотя он умеет сражаться, главная его роль – это поддержка.

Всадник: это рыцарь, в группе он лучше всего сражается и использует свой потенциал, находясь в седле.

Охотник: он выслеживает чудовищ, и он тот, кто отлично знает глушь и ее обитателей.

Священник: (Иуды) моральный ориентир, исповедник и духовный лидер группы.

Лидер: высокорожденный член группы, планирующий занять руководящий пост.

Налетчик: его сила – это банда, которую он ведет за собой. Он тот, кто готов запачкать руки – и душу.

Разведчик: в группе он играет роль убийцы и шпиона, и лучше всего действует в городе.

Наемник: это могучий и негибкий, но скрытный и одинокий воин.

Ветеран: опытный и находчивый боец, прошедший немало полей сражений.

Колдун: эксперт в колдовстве, обладающий доступом к могущественной магии.

Помните, что группа ваших персонажей может состоять из искариотов, христиан, атеистов, агностиков, анимистов и т. д. За исключением священника, персонаж по сути может принадлежать к любой религии и иметь любое происхождение. Естественно это ведет к потенциальным конфликтам и интересным поворотам в игре.

Однако, хотя в рядах Железного кулака можно встретить и христиан, и искариотов, буклет священника делает его именно искариотом. Это сделано потому что Церковь Христова – элемент стабильности в фантастическом мире игры, в то время как искариоты воплощают революционные силы, которые приносят в сюжет более интересные повороты.

Кроме того, священство Церкви Христовой состоит исключительно из мужчин, а Церковь Иуды не запрещает мужчинам или женщинам какие бы то ни было посты в церковной иерархии – что делает священника женского пола доступным персонажем только для искариотов.

Железная цепь

Железный кулак использует железную цепь для обозначения положения в рядах Братства; чем длиннее цепь, тем выше положение в орденах. Принеся клятву Железному кулаку, рекрут получает железное кольцо. Получив задание, член ордена получает еще одно кольцо, а в случае успешного его выполнения – еще одно. Из этих колец, по мере их получения, сковывается цепь.

За отказ от задания член Братства лишается кольца и еще одно кольцо могут отнять за серьезное нарушение субординации и прочие инциденты – суд здесь скорый и не всегда правый. Член Братства, лишившийся всех колец навсегда из него изгоняется.

Собрав двадцать и более колец, член Братства получает титул магистра (маэстро), равный армейскому офицеру. Все магистры равны, но более длинная цепь опять же предпола-

гает более привилегированное положение. Став магистром, член Братства может принимать участие в ежегодном голосовании на выборах девяти старших командиров, именуемых цезарями (кесарями), или выставить свою кандидатуру.

Члены Железного кулака зачастую путешествуют и выполняют задания в отсутствие магистра. В таких случаях одного из них назначают временным командиром: это дает ему власть, но только над членами этой группы. Все члены Братства обязаны подчиняться Девяти цезарям, затем целям задания, а затем магистрам в порядке количества колец в их цепи. Выполнение задания всегда важнее жизни одного члена Братства.

Задания

Наемников Железного кулака нанимают через магистров и член Братства не может принять задание без одобрения магистра, а также не имеет права обсуждать его цену, кроме как в исключительных обстоятельствах. Клиенты бывают самые разные: от бедных крестьян, отдающих последние деньги до очень и очень богатых дворян и купцов.

Обычно плата пропорциональна тому, что может позволить себе наниматель: к примеру, дворянин или купец заплатит больше, чем простолюдин. Однако, нанять члена Железного кулака – удовольствие не из дешевых и именно поэтому они всегда делают все, чтобы добиться успеха. Если задание требует путешествия или длится долго, сверх обычной платы чаще всего берется плата за питание и постой для людей и лошадей.

Миссии бывают самые разные, но зачастую связаны с грязными или рискованными делами, на которые не пойдут другие наемники или одиночки. К примеру, они могут быть связаны с чудовищами и прочими сверхъестественными угрозами, колдовством, вторжениями, спасательными операциями, охотой за сокровищами, эскортом, защитой, брошенными деревнями, темными лесами, покинутыми замкам и т. п.

Война двух религий

В игре, в качестве центральных ключевых элементов будут присутствовать две религии: Церковь Христова и искарיותы. Сделай эти две религии важными, но постарайся, чтобы они выглядели вообразаемыми и фантастическими, чтобы все за столом могли воспринимать их как выдумку, не считая их «слишком настоящими» или историчными.

Христиане и искарיותы воплощают собой различные, противоборствующие философии; поэтому у тебя будет много материалов для стычек и приключений.



Из этих двух религий проще всего будет изобразить христианство, поскольку на эту тему есть много справочного материала: достаточно взять средневековую церковь и сделать ее еще более жестокой, темной и безжалостной.

На следующих страницах есть некоторые советы о культе Иуды, но лучше, если подробности об этой религии вы сами вместе придумаете в ходе игры: они могут оказаться худшим злом, чем христиане или гораздо лучшей альтернативой. А может быть, чем-то средним. Используй свое воображение и воображение игроков, чтобы подогнать ее под события вашего сюжета, вместо того, чтобы следовать готовым шаблонам.

Христос и стабильность

В тяжелые столетия, которые предшествовали Западной Римской империи и последовали за ней, большая часть граждан Рима избрала своим новым богом Христа. Каким-то образом создание новой государственной религии обеспечило своего рода преемственность с павшей империей.

Если религия искириотов склонна к бунтарству и агрессивности, то Церковь Христова чаще всего сосуществует с местной политической властью, к обоюдной выгоде. Это церковь, воплощающая собой стабильность; многие неустойчивые монархии и дворянство нарождающейся феодальной системы ищут одобрения этой религии.

Конечно, крепкие связи между Церковью Христовой и дворянством вызывают немало трения, но обе стороны стараются получить максимальную выгоду от взаимной поддержки. Зачастую дворяне пытаются заполучить важные духовные роли, а высокопоставленные прелаты вмешиваются в политику, в распределение земель, вплоть до Папы, который часто восседает с королями и постоянно строит заговоры с ними и против них.

Священство Христа часто носит белые или коричневые одежды, богато и символично украшенные. У высшего священства – епископов, кардиналов и пап – они более красивы и изысканы. Самый распространенный символ – это конечно крест (символ жертвы Христа) но есть и иные святые символы, зачастую унаследованные от язычества и включенные в христианство. В их числе солнце, звезды, глаз, треугольник и т. д.

Церковь и крестовые походы

Церковь делится на несколько уровней иерархии и различные ордена, зачастую конфликтующие друг с другом, иногда в силу вопросов теологии, а иногда просто состязаясь за власть. Ее сложность делает ее стабильной, прочной организацией, но она медленно реагирует и адаптируется и в равной степени подвержена опасности и от внешних врагов, и от внутренних распрей.

Крестовые походы были организованы для обретения контроля над Святой землей и Святым городом, Иерусалимом, для противостояния растущей важности искириотов и расширению последователей Книги «К». Также в ходе крестовых походов были основаны несколько орденов воинов-монахов, таких как Орден рыцарей св. Иоанна.

Раскол

Изначально христиане и искириоты были крепко связаны: оба культа были новшеством в сравнении со старой римской религией, оба заполнили пустоту в павшей империи и отражали разные аспекты личности Христа. Но если христиане верили в божественную природу Христа, то искириоты подвергали ее сомнению, считая Христа просто пророком.

Вместо этого искириоты стали почитать самого Иуду, человека, сражавшегося с империей. Возник раскол, быстро обернувшийся открытой войной. В настоящее время у обеих церквей есть военные крепости и связи с дворянством Святой земли, а также важные интересы в крестовых походах.

В основе конфликта, естественно лежит Святая земля, но в Европе тоже происходят более мелкие стычки. Иногда такие стычки бывают открытыми, когда священство обеих религий призывает местное население взяться за оружие против соперников. Но чаще оба культа противостоят друг другу через политику или в ходе войн, ведущихся по якобы другим причинам. Пока что никто не добился значительного перевеса и окончательный исход борьбы неясен, особенно теперь, когда последователи Книги «К» угрожают и христианам, и искириотам.

Отыгрывая две эти религии, помни о том, что искириоты не признают божественной природы Христа и этого достаточно, чтобы сделать их еретиками в глазах Церкви Христовой. Христиане не стремятся к миру с искириотами – они готовы на вооруженное перемирие, но не более.

Искириоты, в свою очередь, считают дворянство и Церковь Христову символами угнетения своих последователей, так что им тоже мало проку в мире, потому что мир означает сохранение текущего баланса сил.

Об Иуде

Иуда был одним из тех, кто около тысячи лет назад последовал за Христом, когда этот пророк появился в Палестине. Регион находился под властью Рима и римский прокуратор, опасаясь бунта, приговорил Христа к смерти.

Когда римляне распяли пророка, Иуда во имя Христа собрал армию против захватчиков. Он привел эту армию во дворец прокуратора и вырезал его семью и весь гарнизон. Сам Пилат успел скрыться и сохранил контроль над местными римскими легионами.

Несколько лет по всему региону бушевала война и римляне были почти изгнаны из Палестины. В конечном итоге Иуда был побежден империей и лично повешен самим Пилатом.

Несмотря на поражение, Иуда стал символом новой эры для бедных и угнетенных, для тех, кто сражался с властью Рима. Столетиями в культ Иуды стекалось все больше простолюдинов, рабов и беднейших членов общества.

Сейчас, в Средневековье, культ Иуды стал символом борьбы против устоявшегося социального строя и власти дворянства.

Символы Иуды

В основном священники Иуды носят черные одеяния, иногда коричневые и серые, а на шее – тонкую веревку, завязанную петлей: символ смерти Иуды, как крест у христиан.

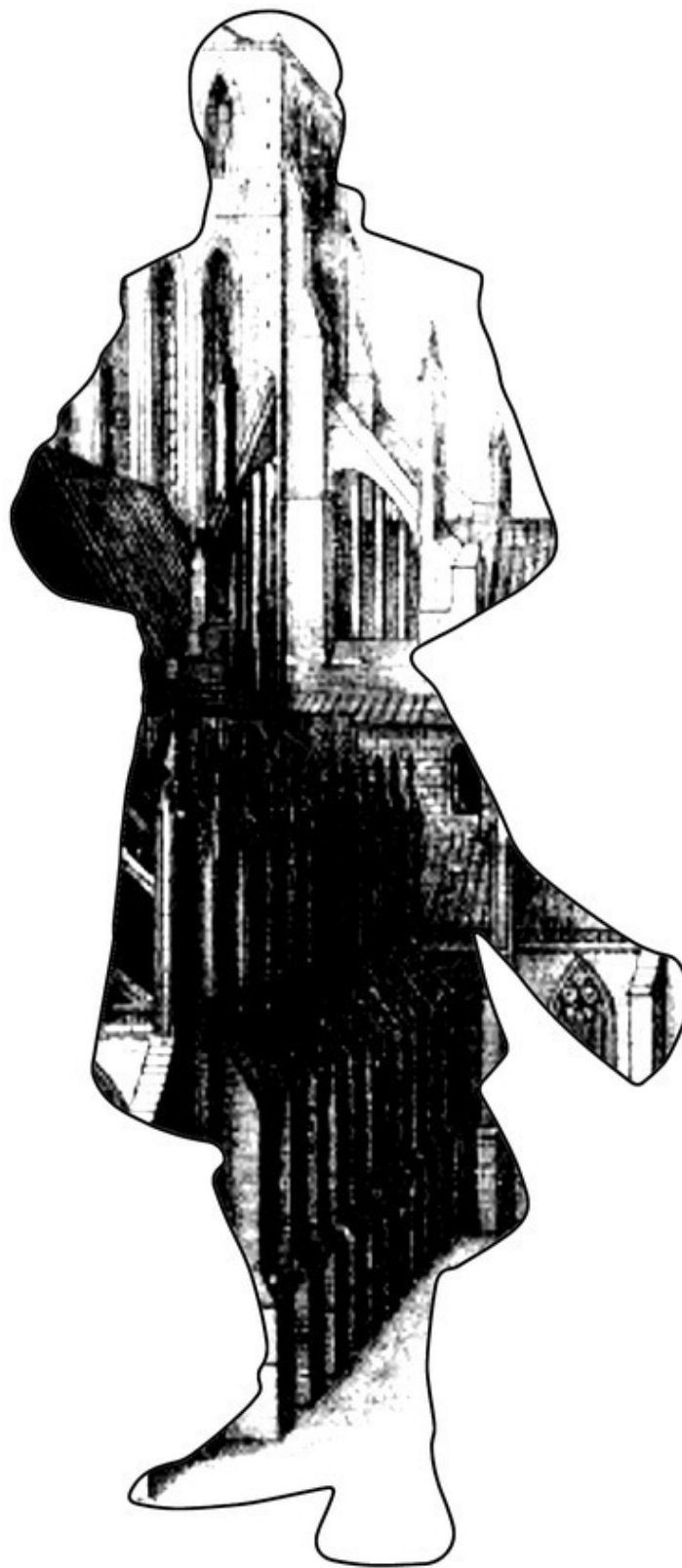
У их одеяний широкие рукава и большие капюшоны и они почти никак не украшены. Иногда их принимают за христианских монахов и на самом деле их борьба с дворянами и богатой, развращенной Церковью Христа привлекает многих молодых христианских монахов, жаждущих вернуться к истокам более чистой и простой версии их веры.

Очень распространены тайные церемонии посвящения и многие из последователей культа часто употребляют опиум, который везут с Востока.

Считается, что наркотик позволяет узреть ангелов и даже самого Иуду. Потому между этой религией и торговлей опиумом существует прочная связь, что в свою очередь, связывает эту религию бедных с богатыми купцами и торговцами.

Вводя в игру искариотов, помни, что они не входят в официальную Церковь Христа: они не верят в божественную природу Христа и почитают Иуду не богом, а важным пророком. Священники Иуды громко проповедуют новый мировой порядок, их несет за собой ветер перемен, от них пахнет беспорядками и бунтарством.

Из-за своих верований члены культа Иуды не имеют строгой организации и считаются равными перед Богом и людьми. Однако культ с огромным уважением относится к старшим его членам, доказавшим верность идеям.



Железный мир

Начните игру в Иерусалиме: в Святой земле, в центре столкновения между христианами и искириотами, там, где Железный кулак сделал свою самую большую ставку. Думай

о Граде Иуды как о центре региона, в котором римляне смешались с местными и куда теперь прибыли европейцы: городе, ставший центром торговли и военного дела.

Если хотите, вы можете играть и в Европе, но лучше будет отправиться на Ближний Восток, подальше от стандартных клише жанра фэнтези.

Представь себе Средние века, темное колдовство и суеверия которых стали реальностью; где оживают кошмары, где назвав зверя, ты можешь его накликать, а имя демона усиливает власть над ним. Представь себе мир, в котором на магии всегда лежит темная печать и в котором герои, запятнанные этой силой – единственные, кто сражается против еще большего зла.

На следующих страницах ты найдешь несколько советов об изображении мира игры и его истории.

Павшая империя

Римская империя пала после вторжения варваров, также, как это случилось в нашем реальном мире. Ее наследие – это архитектура и дороги, кое-какие способы ведения войны, ностальгия по древнему величию ее политики и конечно же остатки ее некогда великой культуры.

Кстати, знание римской культуры и латинского языка довольно распространено среди дворянства. Умение читать, писать и говорить на латыни и знакомство с классическими текстами – это, возможно, главный признак благородного происхождения или церковной карьеры.

Борьба за власть

В Европе, из праха империи восстали несколько разных королевств: некоторыми правят захватчики или варвары, население других смешанное, кое-какие из них сохранили крепкие связи с павшей Римской империей, но связи порочные и извращенные.

Появилась феодальная система, взявшая свое начало в старых границах империи и затем ставшая самым распространенным политическим устройством и в более отдаленных областях. В некоторых случаях феодальная система уже обзавелась порядком наследования, но в большинстве королевств земли и титулы раздает правящий монарх. Таким образом, изменение правящей монаршей семьи может очень сильно преобразовать все властные структуры.

Почти каждое королевство стремится к возвращению древнего великолепия империи, но пока ни одно не способно даже как следует обезопасить свои границы, не говоря уже о захвате и удержании новых земель. Короли и дворяне в основном заботятся о безопасности, пище и местных распрях, а не об экспансии. Единственным исключением является Святая земля.

Борьба за контроль над Иерусалимом и торговыми путями Ближнего Востока – одно из важнейших занятий дворян и высшего священства; похоже, что глаза всех, кто обладает властью, прикованы к Граду Иуды. Религиозная и политическая, военная и экономическая власть зачастую так замысловато переплетены, что точные причины какой-либо войны обычно очень сложно определить. Как и ясно понять кто кому союзник и как долго продлится этот альянс. Но в эту эпоху войн последователям Иуды и Христа, возможно, придется найти способ заключить мир, чтобы противостоять иностранным захватчикам: племена монголов и варваров нападают на северные границы, таинственные армии замечены на восточных, а с юга доходят слухи о растущей силе империи Книги «К», которая несет бурю нового религиозного конфликта.

Твори историю

Подробности истории конкретного королевства или определенного региона оставлены на ваше с игроками усмотрение. Можете сами придумать детали и события, чуть-чуть изменить реальную историю или поставить ее с ног на голову, особенно если речь идет об относительно небольшом регионе.

Попроси игроков добавить собственные подробности: можешь использовать их историю в качестве отправной точки. Пусть они опишут родные земли своих персонажей и места, которые посетили.

Есть один хороший способ: придерживаться реальной истории и географии, а потом что-то немного изменить, что-то подправить и добавить остроты описанию так, чтобы оно лучше вам подходило: используйте богов и катастрофы, чудовищ и демонов, колдовство и астрологию. Не усложняйте, чтобы любой игрок мог в это погрузиться и ознакомиться, не изучая исторические трактаты или подробные описания.

И помните о последствиях своих решений и изменений реальной истории, чтобы они не вступали в противоречие с остальным миром.

Темный и жестокий мир

Падение империи оказало влияние на повседневную жизнь каждого, будь то дворяне или крестьяне. В целом, технологии и культура соответствуют Средневековью в районе 1000 г н. э. Однако вам надо взять образ этого Средневековья, который приходит в голову и сделать его еще более темным и жестоким.

Дворяне обычно живут в замках и имениях или во дворцах в укрепленных городах. Но укрепленных городов не так уж и много. Большинство людей живет в деревнях и на фермах, в простых домах, без украшений и практически без всякой защиты.

Основные дороги для путешественников и купцов остались со времен Римской империи: новые несравнимы с древними по качеству. Большая часть новой архитектуры нацелена на выживание и защиту. Кроме этого в ней нет почти ничего, не считая небольших церквей. Первые кафедральные соборы еще только закладываются, как и первые крупные монастыри, но, как и крупные города, они скорее исключение, чем правило.

Жители городов и деревень живут просто: фермеры, мастеровые, торговцы, рыбаки, все они большую часть дня посвящают работе, почти не оставляющей время на развлечения и другие дела. Дети считаются взрослыми в возрасте 14—16 лет.

Дворяне и простолюдины

В этом обществе почти нет места среднему классу: низкие по рождению классы – это как рабы и небогатые свободные граждане, фермеры и нищие, на грани голодной смерти, так и довольно зажиточные мастеровые. Некоторые купцы, очень умелые мастеровые и выдающиеся воины каким-то образом находят способ подняться над остальными, не получая при этом дворянского титула. Но это исключение, а не норма.

Дворянство основано на крови: если ты знатного происхождения, значит таким ты и останешься всю жизнь, и твои дети унаследуют твой статус.

Обычно это означает быть владельцем значительного участка земли, пожалованной королем, и право собирать налоги со свободных людей, живущих в твоих владениях, и призывать их к оружию.

В свою очередь, дворянство отвечает перед дворянами более высокого положения, а те – перед королевской семьей. Важная обязанность дворян – платить налоги и принимать высоких гостей, но важнее всего их долг по первому требованию предоставлять рыцарей и солдат.

Дворянин может быть нищим, но останется дворянином, пока за ним стоит военная мощь. Лишившись и денег, и солдат, благородные семьи быстро увядают, если не найдут способ восстановить свою силу с помощью альянсов или брака. Через одно-два поколения увядающая дворянская семья превращается в обычных крестьян.



Вопросы пола

Различные этнические группы по-разному относятся к мужчинам и к женщинам, но между двумя полами существует определенное равенство. Женщины воительницы и просто независимые женщины обычно менее распространены, чем мужчины, но не настолько необычны, чтобы вызывать подозрения или ощущать дискомфорт без сопровождения мужчин.

В реальном Средневековье это, вероятно, было не так, но для игровых целей равенство полов – это вполне приемлемое искажение истории. Это позволяет играть персонажами женского пола, которым не приходится прятаться за спиной мужчины и убирает с игрового стола возможное насилие, связанное с вопросами пола.

Если вы считаете, что игра должна отображать четкое различие между полами, обсудите это между собой и найдите решение, которое устроит всех. Это игра, а не учебник истории: поступайте, как хотите, если это всех устраивает.

То же самое относится к сексуальной ориентации и в целом к любви, влечению, сексу и связанными с ними темам: хотя разные культуры по-разному относились, к примеру, к гомосексуальности, от полного принятия до открытой ненависти, не делайте это главной темой игры – дайте каждому игроку самостоятельно определить сексуальную ориентацию персонажа.

Мастер и игроки

Ролевая игра – это совместный рассказ истории, и она построена в виде беседы. Мастер и игроки вместе проходят через приключения, играя разные роли. Мастер играет за мир и персонажей Мастера (ПМов) и контролирует большую часть этих элементов игры. Игроки отыгрывают выбранных ими ключевых персонажей, главных героев этой истории.

Но не стоит забывать, что ролевая игра это – как понятно из названия – все-таки игра: играйте в нее так, чтобы получать удовольствие. Сотрудничайте друг с другом, принимайте результаты бросков кубиков, делитесь местом в сюжете с другими игроками и вносите свой вклад в его развитие.

Сотрудничество и отношение

Сотрудничество – это очень важный компонент игры: и Мастер и игроки должны приходить на игру для того, чтобы приятно провести время и изучать фантастический мир, используя свое воображение и взаимодействие с другими участниками.

Игрок полностью контролирует то, что происходит с его персонажем, хотя существуют ограничения на то, что именно он может с ним сделать: любая серьезная ситуация обычно описывается ходом, поэтому в решении о том, в каком направлении будет развиваться сюжет, используются игральные кубики, чтобы было интереснее.

Проблемы, сложности, непростой выбор – вы здесь именно ради этого. Если бы кто-то из вас хотел играть неуязвимым героем, он бы просто сказал (причем скорее всего самому себе, и никто бы его не слушал): «Я начинаю свое приключение, убиваю всех, кто стоит на пути, и побеждаю».

Звучит не очень интересно, потому что это и правда не интересно. Интересно преодолевать препятствия, влезать в неприятности и прилагать усилия или приносить жертвы ради того, чтобы чего-то добиться.

Что делают игроки

Игроки примеряют на себя роль наемников из Братства Железного кулака. Важно, чтобы они принесли за игровой стол храбрость и решительность, готовность сражаться с чудовищами и злодеями, готовность захватить то, что им нужно, даже если для этого потребуются обнажить сталь и творить колдовство.

Они выбирают буклет, создают персонажа, а потом слушают, как ты – Мастер – описываешь ситуацию.

Дальше их черед: им придется сделать свой выбор и принять то, что им в ответ подарит сюжет – и судьба.

Что делаешь ты, Мастер

Если ты собираешься быть Мастером, прежде чем садиться за стол, прочитай пару раз правила. Постарайся ознакомиться с основами: ты должен знать, когда срабатывает правило. Если забудешь какие-то детали, их можно посмотреть в книге. Первая задача Мастера – режиссировать увертюру игры: задать основы приключения и ввести в него персонажей.

Конечно, самый простой способ это сделать – просто дать им задание, используя братство Железного кулака, как инструмент, запускающий события. Подготовка к приключению не занимает много времени и не требует больших усилий: тебе не нужно детально его распи-

сывать. Лучше всего, если ты сядешь за стол с отличным началом, крепкой зацепкой, захватывающей идеей, уже готовой динамичной сценой, в которую можно сразу же швырнуть персонажей игроков. Дальше игроки будут действовать сами.

Во время игры ты контролируешь персонажей и чудовищ – и в общем-то все прочие аспекты Железного мира, кроме самых персонажей. Твоя главная задача – дать игрокам возможность принимать решения.

Не стоит много планировать заранее. Не готовь наилучший путь или план оптимальных действий для персонажей, не привязывайся слишком сильно к своим ПМам и чудовищам. Чтобы это было возможно, ты должен изо всех сил стараться делать как приключение в целом, так и каждую сцену как можно более открытыми для разных исходов.

Мастерский подход

Любому понятно, что ты ведешь игру не для того, чтобы убивать персонажей. Но не повредит, если ты скажешь об этом игрокам перед началом игры. Если с персонажами случилось что-то плохое, это потому, что так диктуют правила и система, а не потому что ты такая сволочь.

Но Железный мир суров и иногда не прощает ошибок. Иногда персонажи, вероятно, будут умирать. Не на каждой встрече, но иногда – будут. Если бы такого не было, вместо хода *получить урон*, в игре был бы ход *непобедимый*: «Что бы у тебя не выпало на кубиках, ты победил».

И это было совсем не интересно. Собственно, у одного персонажа есть ход *непобедимый*. Но он работает не так.

И что же тебе, как Мастеру, делать после того, как ты все прояснил игрокам? Во-первых, садись за стол с вопросами. Садись за стол с открытым отношением к игре, будь готов к тому, что игра и игроки тебя удивят. Когда ты мысленно делаешь наброски приключения, не забудь оставить побольше пробелов, которые смогут заполнить игроки и, лучше всего, преврати идею приключения в серию вопросов, на которые и должны будут ответить персонажи.

Когда ты направляешь игру в сторону своих ожиданий, давишь или манипулируешь игроками, загоняешь приключение на рельсы, ведущие к задуманному тобой результату, ты занимаешься тяжелой и неблагодарной работой, которая превращает действия персонажей в нечто бессмысленное. Вместо этого делай сцены и приключения открытыми: подготовь ситуации и смотри, как они будут развиваться, играй, чтобы узнать, что будет, поддерживай игроков в их решениях – это не значит, что они всегда должны добиваться успеха, но они всегда должны иметь возможность попробовать.

Если ты позволишь им вместе с тобой управлять сюжетом при помощи действий персонажей, ты обнаружишь, что твоя задача стала значительно проще и интереснее, потому что ты дашь себе, Мастеру, возможность удивляться тому, в каком направлении развивается сюжет.

За столом

За столом Мастер задает основу приключения, отыгрывает всех персонажей Мастера (ПМов), чудовищ и прочих, и контролирует все, что происходит в окружающем мире. Обрати внимание, что в рамках механики «Постапокалипсиса» действия Мастера регулируются ходами – действиями, которые он может совершать для развития повествования. Эти ходы имеют четкие задачи – вывести на первый план захватывающее повествование, не давать действию останавливаться и гарантировать честность игры.

Игроки, в свою очередь, отыгрывают своих персонажей, действуют сами и реагируют на действия в рамках, определяемых Мастером. Когда игрок говорит, что его персонаж что-то делает, если это действие оказывается в рамках хода, он делает бросок для этого хода и применяет результаты.

Я игрок и я ничего не понял

Если ты раньше никогда не играл в ролевую игру, ты, наверное, уже запутался. Давай попробуем объяснить попроще. Если ты игрок:

- Выбери архетип персонажа (они называются буклетами). Выбери тот, который тебе больше всего нравится и не волнуйся, когда он умрет или завершит свои дела, ты спокойно сможешь выбрать другого.
- Создай своего персонажа: все необходимые инструкции есть в разделе **руководство по созданию персонажа** (стр. 270), и Мастер поможет тебе в процессе.
- Послушай то, что Мастер расскажет о Железном мире и о конкретной ситуации или задании.
- Ты видишь мир через описания Мастера. Если что-то непонятно, задай вопрос.
- Говори, что твой персонаж думает или чувствует, но самое главное – что он делает и чего хочет добиться своими действиями. Будь решительным, не надо просто сидеть и ждать, когда что-то случится.
- Если ты считаешь, что твой персонаж, благодаря происхождению или каким-то навыкам, может что-то знать о месте, человеке или какой-то теме, так и скажи: вероятно, тебе понадобится сделать какой-то бросок, чтобы получить эти знания в рамках сюжета игры.



- Ищи вдохновения в своих ходах. Это то, что может сделать персонаж – и только этот персонаж.
- Действуй, добивайся своих целей, не бойся, если надо, обнажить меч, но не забывай и о навыках общения.

- Некоторые части игры регулируются ходами: ход применяется, когда этого требует что-то, происходящее в повествовании. То есть когда твой персонаж что-то делает или, когда он оказывается в определенном состоянии.
- Когда приходит время сделать ход, ты бросаешь два кубика (это называется 2d6) и что-то прибавляешь. Обычно характеристику. Это позволяет понять, хорошо у персонажа это получилось или не очень.
- Ходы имеют определенных исходы: если получилось 10 и больше – это хорошо, если от 7 до 9 – нормально, но с осложнениями, а вот если результат 6 и меньше – это плохо. И это «плохо» может быть всех форм и расцветок.
- Затем ты столкнешься с последствиями своих действий: посмотри, что случится с твоим персонажем или с другими, посмотри, что произойдет с сюжетом.
- Иногда тебе надо будет что-то записать в свой буклет: изменить характеристику, отметить счетчик и т.д.: не забывай об этом.
- Затем снова действуй: можешь убежать или сражаться до смерти, быть беспощадным или проявить заботу и милосердие.
- Это твой персонаж: тебе решать, что он пытается сделать и чего хочет, хотя Железный мир будет ставить препятствия у тебя на пути: наслаждайся этими препятствиями, радуйся сложностями, именно они делают игру интересной.

Я Мастер, но я тоже ничего не понял

Может быть эта роль выпала тебе, потому что ты купил эту книгу, а может быть ты раньше играл в другие ролевые игры. Если ты играл в такие ролевые игры, такие как «Постапокалипсис» или «Dungeon World», ты, наверное, все понимаешь.

Так что пояснения ниже особенно важны, если ты никогда не был Мастером, но пригодятся в качестве напоминания и более опытным Мастерам:

- Прочитай один раз эту книгу, чтобы получить представление о терминологии, различных правилах и персонажах, а также о том, как Мастер ведет игру.
- Прочитай книгу еще раз. Вероятно, теперь, когда тебе известно обо всех этих компонентах, все станет гораздо понятнее.
- Ты должен иметь общее представление о том, как работают правила – все правила – и о том, где в книге ты можешь найти их подробное описание. Как минимум, ты должен помнить, когда правило срабатывает и какую конкретную механику, тебе нужно найти.
- Обдумай несколько вариантов первых приключений для твоей группы, возможно, в Граде Иуды, который описан в книге. Не перестарайся, оставь побольше пробелов.
- Когда ты начинаешь задумываться, достаточно ли подготовился к игре и не уверен, значит этого достаточно. Самое лучшее придет во время игры, а не при подготовке.
- Помоги игрокам выбрать буклеты и создать персонажей, отвечай на их вопросы.
- Когда будешь готов, начни приключение. Ты описываешь и контролируешь все, кроме действий персонажей – или попыток их действий, но чем больше ты делишься этим контролем, чем больше используешь их предложения, тем лучше будет игра.
- Не забывай о ходах: когда персонаж делает что-то, что требует хода, скажи игроку сделать соответствующий бросок и опиши результат в повествовании.
- По традиции, ты служишь арбитром игры. Но ты не просто делаешь то, что захочешь – ты следуешь:
- Железным правилам – которые предоставляют тебе основные рекомендации: как изобразить Железный мир и что говорить игрокам.
- Железными принципами – которые говорят, что должно вдохновлять твои слова, какие выбирать направления и каким путем следовать.

- Железными ходами – которые говорят тебе, что ты можешь делать с персонажами и с другими людьми в Железном мире, в рамках событий сюжета.
- Не бойся сказать игрокам, что сомневаешься: если нужно – перечитай еще раз нужные правила. Поищи совета на форумах, спроси других игроков и, если надо, напиши мне.
- Не забудь, что можешь черпать вдохновение в своих записях (фронте персонажей, фронте задания и т.д.). Если сомневаешься, постарайся как можно лучше использовать предложения игроков
- И не бойся надавить: дави жестко, делай события суровыми, испытывай персонажей, держи игроков в напряжении. Именно так получаются интересные истории.

Коротко о главном

Подход к игре:

- То, что ты говоришь, проходя через фильтр правил игры, становится сюжетом.
- В истории принимают участие все.
- Никто не может полностью контролировать сюжет и не обладает над ним полной властью.
- У беседы всегда как минимум две стороны, если не больше. Один и тот же человек не может представить проблему, а потом объявить ее решение; один и тот же человек не может задать вопрос и дать на него ответ.
- Мы садимся за стол, играть в эту игру, чтобы получать удовольствие; главное удовольствие – вместе рассказать историю.
- Играй своим персонажем не для того, чтобы победить в воображаемом состязании, а чтобы полностью раскрыть его потенциал; не надо постоянно убегать от неприятностей.

Немного о мире игры:

- Град Иуды – это Иерусалим в темном выдуманном Средневековье.
- Железный мир темен и жесток; выбрось из головы красивые фантазии, могучих героев и истории о благородных рыцарях.
- Церковь Христова стала государственной религией, заняв место старой римской.
- Римское папство прочно связано с дворянством и в то же время состязается с ним за доминирующую роль.
- Иуда был апостолом Христа, который поднял армию против Рима после того, как Христос был распят.
- В конечном итоге эта армия была разбита римлянами, но породила крупный культ, особенно популярный среди бедных и угнетенных.
- Культ появился в Иерусалиме и значительно распространился даже в Европе, составив конкуренцию христианству.
- Церковь Христова – это важный столп стабильности, в то время как культ Иуды – явный символ обновления и революции.
- Крестовые походы привели в Святую Землю множество солдат из Европы.
- Здесь нет заранее заданной ситуации в мире: последний крестовый поход мог быть объявлен против последователей книги «К», против искариотов или быть просто борьбой между христианами и искариотами за главенство в Святой земле.

О Железном кулаке:

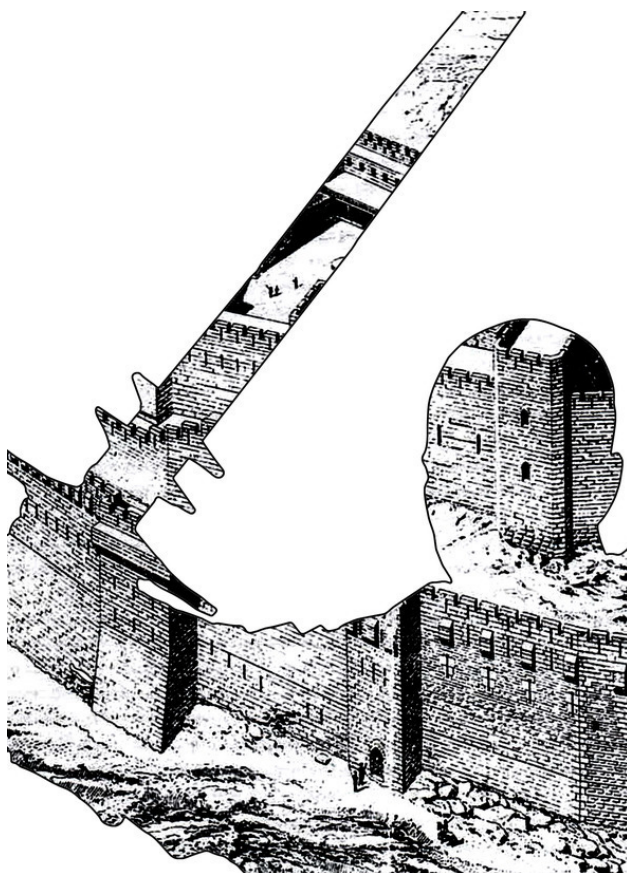
- Железный кулак – это отряд наемников, братство и гильдия, открытая для любых нанимателей.
- Персонажи недавно вступили в Железный кулак. У каждого из них свое происхождение и своя история.
- В начале игры все персонажи каким-то образом знакомы друг с другом.

- В Святой земле Железный кулак поддерживает культ Иуды, обеспечивая защиту и поставляя опиум в Европу.
- В Европе, где расположена основная штаб-квартира Железного кулака, дела в основном ведутся с дворянством и Церковью Христовой.
- Такие конфликты могут стать важным материалом для изучения в ходе игры.
- Железный кулак обозначает ранг в рядах Братства с помощью железной цепи.
- Наемники Железного кулака нанимаются через магистра.

Персонажи:

- За исключением священника (который обязательно является искариотом) персонажи могут принадлежать к любой нации и религии.
- Цирюльник: это целитель группы. Хотя он умеет сражаться, главная его роль – это поддержка.
- Всадник: это рыцарь, в группе он лучше всех сражается и использует свой потенциал, находясь в седле.
- Охотник: он выслеживает чудовищ, это тот, кто отлично знает глушь и ее обитателей.
- Священник: (Иуды) моральный ориентир, исповедник и духовный лидер группы.
- Лидер: высокорожденный член группы, планирующий занять руководящий пост.
- Налетчик: его сила – это банда, которую он ведет за собой. Он тот, кто готов запачкать руки – и душу.
- Разведчик: в группе он играет роль убийцы и шпиона, и лучше всего действует в городе.
- Наемник: это могучий и несгибаемый, но скрытный и одинокий воитель.
- Ветеран: опытный и находчивый боец, прошедший немало полей сражений.
- Колдун: эксперт в колдовстве, обладающий доступом к могущественной магии.

Основы механики



Персонажи

Каждый персонаж определяется **выбором буклета**, который служит листом персонажа и описывает его специализацию.

Персонаж в игре определяется несколькими числовыми характеристиками, счетчиками и описательными элементами, такими как имя, внешность, ходы, опыт, увечья и т. д.

Далее представлена основная информация, которая есть в каждом буклете. Каждый из этих компонентов подробнее описан на следующих страницах.

- **Имя персонажа:** имя, под которым персонаж известен в мире игры
- **Внешность:** краткое описание внешность персонажа
- **История:** пара важных моментов его прошлого
- **Братья по оружию:** персонажи других игроков
- **Опыт:** счетчик опыта и развития
- **Характеристики:** способности и атрибуты персонажа
- **Счетчики:** значения здоровья, духа и снаряжения
- **Увечья и состояния:** особые состояния, связанные со счетчиками
- **Вещи:** оружие, броня, снаряжение и прочее
- **Ходы буклета:** особые ходы, доступные данному персонажу

Имя и внешность

В разделе **руководство по созданию персонажа** (стр. 270) ты найдешь советы и примеры того, как выбрать *имя* и *внешность*.

Имена и особенности внешности, приведенные в этом разделе, конечно же служат лишь примером, и игроки могут выбрать что-то другое. Однако постарайтесь, чтобы они соответствовали эпохе и духу игры, в которую играете.

История

История каждого персонажа состоит из **двух разных элементов**. Когда игрок придумывает историю, он должен вкратце описать каждый из них, используя **два из четырех** элементов из списка ниже:

- Что-то связанное с **персонажем Мастера**
- Что-то связанное с **другим персонажем**
- Какая-то **важная проблема**
- То, что **заставило вступить** в Железный кулак

Когда ты будешь превращать эти основы в более подробные элементы истории, очень удобно будет добавить к ним что-то из примеров ниже:

- **Корни:** что-то связанное с прошлым персонажа, его национальностью, верой, семьей или личной историей
- **Драгоценность:** воспоминание, небольшой предмет, снаряжение, символизирующее нечто большее, эмоция, связь, то, что персонаж больше всего ценит
- **Слабость:** дефект, дурная привычка, искушение или страсть, приносящие неприятности или сложная серьезная проблема или враг

Эти элементы дают игроку определенное понимание мотивации персонажа, а тебе, как Мастеру, полезный повествовательный материал, который можно ввести в игру.

В разделе **руководство по созданию персонажа** приведены примеры всех упомянутых выше элементов. Во время игры их можно будет изменить.

Братья по оружию

В разделе **Братья по оружию** каждый игрок должен записать имена других персонажей, своих боевых товарищей в братстве Железного кулака.

За каждого из них игрок сможет заработать опыт, если будет им помогать или конфликтовать с ними.

Опыт

Подробнее это описано в соответствующем разделе, но здесь игрок следит за количеством полученного опыта и отмечает выбранные варианты развития персонажа.

Обрати внимание, что около каждого варианта развития есть одна или более клеток, которые надо отмечать, когда вы берете этот вариант. Когда пустые клетки кончатся, этот вариант **больше выбирать нельзя**.

Особые варианты развития доступны не сразу, а только после получения как минимум пяти обычных вариантов.

Характеристики

Характеристики – это отражение способностей и предпочтений персонажа в различных областях. Характеристики используются в качестве модификаторов бросков при использовании ходов.

Все характеристики могут достигать значения от -3 до +3, но в начале игры имеют значение от -1 до +2.

Существуют следующие характеристики:

- **Холод:** храбрость, умение владеть собой, оставаться спокойным и рациональным противостоять опасности, быть ловким.
- **Сталь:** физическая сила, крепость, напористость и упрямство, жестокость и агрессивность, воинское искусство.
- **Шарм:** красота, умение соблазнять, шарм, привлекательность, харизматичность, способность манипулировать.
- **Тень:** умение обманывать, жульничать и изворачиваться, способность лгать, скрываться и скрывать, дополняет Шарм/Холод.
- **Ум:** обучение и способности, тренировка и интеллект, интуиция и мудрость, накопленные знания, внимательность.

Счетчики

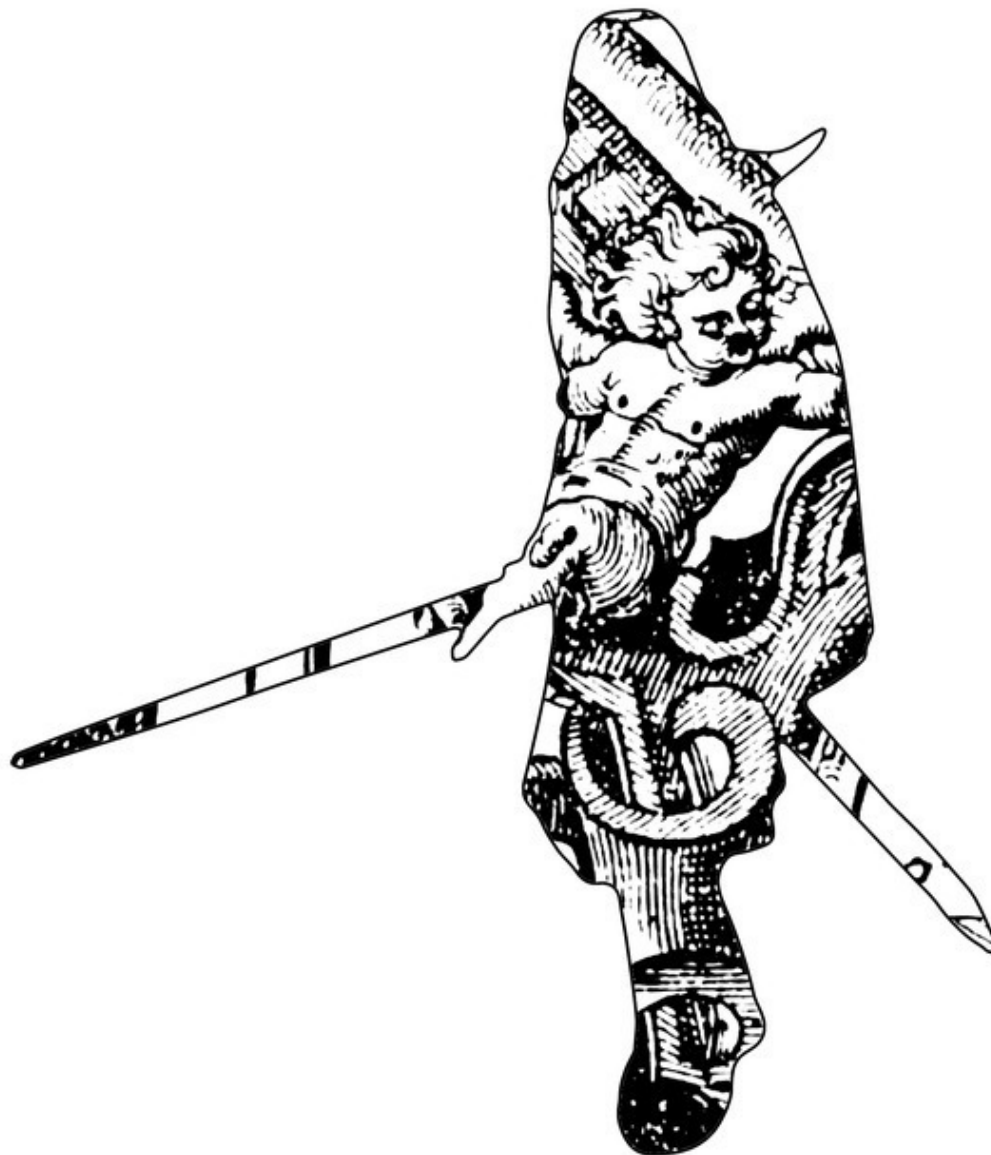
В дополнение к характеристикам у персонажей есть несколько счетчиков, используемых в различных ситуациях. Каждый счетчик может принимать значение от -3 до +3, как и характеристики и, как и характеристики, счетчики влияют на различные броски. Однако, в отличие от характеристик, значение счетчиков часто меняется в ходе игры.

Есть три счетчика:

- **Здоровье:** физический статус и полученный урон; теряется при получении урона, восстанавливается отдыхом и лечением.

- **Дух:** сила воли, моральная устойчивость, религиозная вера, храбрость и стойкость, способность совершать выдающиеся вещи. Он влияет на самоконтроль персонажа и на его репутацию.

- **Снаряжение:** насколько хорошо персонаж запасся снаряжением и инструментами для преодоления трудностей, включая боеприпасы, компоненты заклинаний и золото.



Увечья и состояния

Увечья – это особые состояния, которые накладываются на персонажа при получении смертельных или почти смертельных ранений; персонажи берут увечья, чтобы избежать смерти. Когда персонаж берет увечье, значение связанной с ним характеристики соответственно уменьшается.

Другие состояния, такие как *нестабилен* (для здоровья), *не подготовлен* или *в долгах* (для снаряжения), *проклят* или *дурная слава* (для духа), связаны с соответствующим счетчиком. Состояние активируется, когда соответствующий счетчик достигает значения -1 или при уменьшении еще на 1 счетчика, значение которого уже отрицательное.

На следующих страницах состояния, их взаимодействие со счетчиками и повествованием описаны более подробно.

Снаряжение

В разделе Оружие, броня и снаряжение запиши различные предметы, которые есть у персонажа.

В разделе Оружие и броня есть место, куда записываются игромеханические подробности этого снаряжения.

Ходы

Ходы, записанные в каждом буклете, относятся к определенному архетипу персонажа. При создании персонажа игрок по умолчанию получает первых из указанных ходов, и должен выбрать **еще два**. Во время игры, выбирая варианты развития, персонаж может получить новые ходы из этого списка. Также можно получить ограниченное количество ходов из других буклетов. Первый ход каждого буклета доступен только персонажу с таким буклетом – другие **не могут взять в качестве варианта развития** (за исключением цирюльника).

И еще о счетчиках

Счетчики – здоровье, дух и снаряжение – используются для отображения опасных ситуаций, который часто возникают в игре. Счетчики связаны с состояниями, которые оказывают отрицательное воздействие и влияют на повествование и ходы Мастера.

Вот подробное описание состояний:

- **Нестабилен** (связано с счетчиком здоровья): означает, что персонаж серьезно ранен и его состояние со временем ухудшится.

- **В долгах** (связано со счетчиком снаряжения): означает, что у персонажа проблемы с деньгами и он задолжал не тем людям.

- **Не подготовлен** (связано со счетчиком снаряжения): означает, что у персонажа нет нужного снаряжения, в том числе боеприпасов или компонентов заклинаний.

- **Проклят** (связано со счетчиком духа): означает, что зловещая печать колдовства или темная сторона натуры персонажа сильны, а дух персонажа ослаб.

- **Дурная слава** (связано со счетчиком духа): означает, что тьма в душе персонажа становится известна или заметна и персонажа считают недостойным доверия или опасным.

Значения счетчиков

Значения счетчиков растут или уменьшаются во время игры и зависят от следующих факторов: **здоровье** при получении урона и лечения, **снаряжение** при использовании вещей, снаряжения, траты денег или покупке вещей и получении монет, **дух** подробно описан в ходах и характеристиках персонажа. В любом случае счетчики остаются в пределах от +3 до -3.

Игрок не может поднять значение счетчика выше +3 (игнорируй все, что поднимает его выше) или опустить ниже -3 (игнорируй все, что опускает его ниже). В данном случае име-

ется в виду, что ты игнорируешь изменение значения, однако, все что происходит в повествовании все равно случается. Иными словами, хорошее событие, которое дает +1 Дух персонажу, у которого Дух уже +3, все равно случается в повествовании, но значение Духа остается +3.

Также очень важно отметить, что если значение определенного счетчика -3, то персонаж не может сделать ход, который требует уменьшить данный счетчик на 1.

Активация состояний

Каждое состояние указывает на определенные проблемы персонажа: если ты игрок, ты можешь ждать, что Мастер ударит именно туда. А если ты и есть Мастер, используй все шансы, чтобы использовать активные состояния в игре.

Состояния автоматически активируются, когда значение связанных с ними счетчиков достигает -1. Также Мастер может активировать состояние, когда связанный с ним счетчик уменьшается на 1 и его значение уже отрицательное.

При здоровье -1 активируй состояние *нестабилен*; при снаряжении -1 активируй *в долгах* или *не подготовлен*; при духе -1 активируй *проклят* или *дурная слава*.

Со **снаряжением**, поскольку можно выбирать между двумя состояниями, Мастер может решить какое из них активировать, исходя из того, что происходит в повествовании. Если значение снаряжения достигает -1 или уменьшается на 1, уже будучи отрицательным, когда речь идет о деньгах, используй *в долгах*, если о снаряжении – *не подготовлен*.

Со счетчиком **духа**, игрок решает выбрать состояние *проклят* или *дурная слава*.

После активации состояния его можно убрать, когда игрок получает +1 к соответствующему счетчику; вместо повышения счетчика на 1, состояние убирается.

Например, исцеляя 2 единицы здоровья, игрок может решить увеличить счетчик здоровья на 2 или увеличить его на 1, но убрать состояние *нестабилен*. Если у счетчика снаряжения или духа отмечены оба состояния, +1 убирает одно из них, на выбор игрока.

Развитие

Варианты развития представляют собой различные улучшения и изменения, происходящие с персонажем с течением времени. Они представлены в самом буклете и персонаж получает одно развитие каждый раз, когда накапливает **7 опыта**.

Когда персонаж накопит 7 опыта, игрок должен стереть все отметки опыта и выбрать один вариант развития.

Варианты развития бывают обычные и особые. Особые варианты открываются только после получения как минимум пяти обычных.

Получение опыта

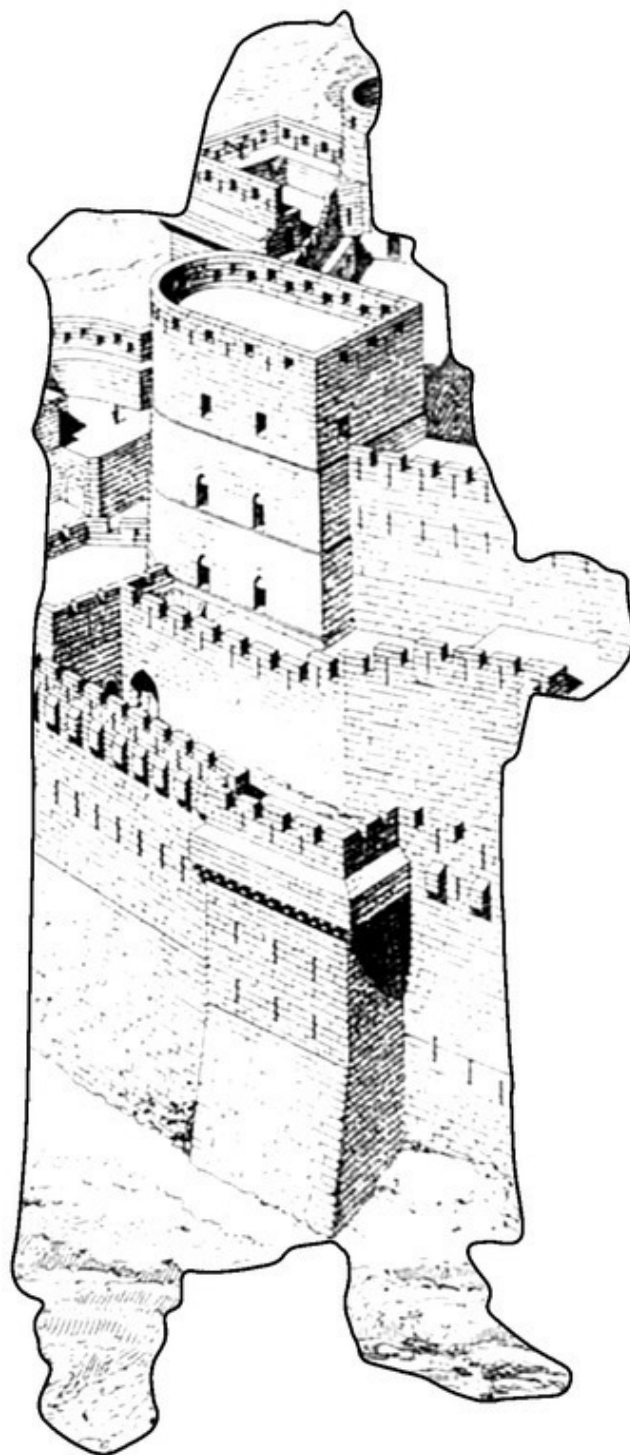
Персонажи получают опыт, когда делают что-то, помеченное в буклете клеткой с надписью «опыт».

Самый явный источник получения опыта – это ходы, как связанные с характеристиками, так и со счетчиками, а также некоторые особые ходы в каждом буклете. Также отметить опыт помогает конфликт с другим персонажем или помощь ему, как и введение в игру элемента истории.

Все, что отмечено в буклетах позволяет получить опыт **только один раз** до следующего развития.

Ниже приведены дополнительные советы и уточнения:

- Есть общий счетчик опыта: отмечай здесь опыт, который получаешь, например, в ответ на ходы социального общения, потому что больше его отмечать негде.
- Не забывай отмечать опыт в общем счетчике, независимо от источника, чтобы ты всегда четко знал его общее количество.
- Ходы, элементы истории и т. д. позволяют отмечать опыт только один раз за каждое развитие
- Если клетка «опыт» уже отмечена – тот же самый элемент не будет давать опыта до следующего развития.
- Когда весь опыт стирается при развитии, все элементы, которые ранее были отмечены для получения опыта, опять позволяют получать опыт.
- В некоторых случаях два хода вместе отмечаются одной клеткой «опыт»: тогда опыт отмечается при использовании одного или другого.
- В некоторых случаях (помощь/конфликт и история) можно получить опыт за ход и еще один опыт за помощь/конфликт или за элемент истории, который при этом был введен в игру.
- Один и тот же вариант развития можно взять только ограниченное количество раз: отметь в буклете соответствующую клетку и когда пустых клеток не останется, такой вариант развития станет недоступен.
- Когда берешь ход из другого буклета, ты не можешь выбрать первый отмеченный ход. Это эксклюзивный ход данного буклета. Особый вариант развития тоже доступен только владельцу буклета (за исключением цирюльника, особые правила для которого указаны в его буклете).



Развитие в сюжете

Если ваша группа планирует длительное время играть одними и теми же персонажами, развитие можно сделать частью их приключений. Это замедляет развитие персонажа, возвращая его в старые добрые времена, когда подъем уровня требовал много времени.

С другой стороны, если вы планируете быструю игру (потому что не хватает времени на много встреч или потому что хотите часто менять персонажей) можете сделать развитие просто механической особенностью, которая улучшает персонажа.

Иными словами, **при быстром развитии в игре**, как только игрок получает 7 опыта, он получает развитие на выбор, без необходимости какого-то сюжетного обоснования. Новый навык появился, когда это было удобно, или персонаж стал сильнее и т. д. Это подходит и для игр, которые развиваются медленнее, например, для форумных ролевых игр, игр на одну встречу или игр с группой, которая хочет в полной мере испытать систему и завершить кампанию за несколько встреч.

Для более медленного развития ты, как Мастер, должен требовать, чтобы игрок оправдывал свое развитие сюжетными поворотами, ставя довольно строгие условия.

К примеру, игрок может быть обязан описать как именно он развивал эту способность или как получил данный опыт или найти соответствующего наставника, потратить время на чтение или тренировку нового навыка, получить соответствующие связи для социального хода и т. д.

Постарайся давать игрокам такие возможности, не искажая сюжета, но требуя определенной платы или жертвы для получения чего-то нового.

С другой стороны, скажи игрокам, что им стоит заранее подготовиться, чтобы быстрее получить эти варианты развития. Например, можно заранее найти инструктора, можно начать учиться или тренироваться, а развитие выбрать уже когда накопится 7 опыта.

Пока требования развития не выполнены, игрок может пометить вариант, как потенциальный и получить его, когда выполнит все требования. Так или иначе, игрок стирает все пометки опыта в буклете и начинает накапливать опыт снова для получения нового варианта развития.

Доступные варианты развития

Когда персонаж получает 7 опыта, игрок может выбрать любое стандартное развитие из своего буклета. Список стандартных вариантов развития во всех буклетах одинаковый: повышение характеристик, получение новых ходов, исцеление увечий и расплата с долгами.

Каждый вариант можно взять только определенное количество раз. Это количество обозначено количеством клеток рядом с вариантом. Игрок отмечает клетку сразу после того, как выберет развитие и может брать только варианты, у которых есть пустые клетки.

При выборе варианта развития из другого буклета, лучше брать варианты из буклетов, **которыми никто не играет**. Здравый смысл подсказывает, что лучше взять то, что иначе недоступно, чем соперничать с существующими персонажами.

Ниже подробнее описываются все возможные варианты развития:

- **Повышение характеристики на +1** (Холод, Сталь, Шарм, Тень, Ум): каждую характеристику можно поднять на 1. Поскольку вы добавляете 1 к текущему значению характеристики, это означает, что если у персонажа уже есть +2, значение характеристики поднимается до +3, а если у него было -1 то до 0. Каждую характеристику можно увеличить только один раз.

- **Ход из твоего буклета:** каждый персонаж может взять до трех ходов из своего буклета.

- **Ход из другого буклета:** каждый персонаж может взять до двух новых ходов из другого буклета, за исключением первого хода в каждом буклете и хода, отмеченного как *особый*. Эти эксклюзивные ходы владельца буклета. Если персонаж, не будучи колдуном, выбирает список заклинаний, он начинает с 3 заклинаниями, а не с 5 как колдун.

- **Исцели увечье:** персонаж может исцелить одно свое увечье, не прибегая к колдовству. Это потребует отдыха в безопасном месте, но раны исцелятся полностью, либо станут тем, с чем персонаж может жить, не получая игромеханических штрафов. Поэтому, убери -1 к соответствующей характеристике.

- **Расплатись с долгами:** убери все долги персонажа и механические, и сюжетные. Сними состояние *в долгах* (*не подготовлен* остается) и верни значение снаряжения на +1, если оно сейчас ниже.

Особые варианты развития

После того как персонаж возьмет как минимум 5 стандартных вариантов развития, он может начать выбирать особые варианты в соответствующем разделе буклета.

Особые варианты развития тоже одинаковы для всех буклетов. Однако, в каждом буклете есть последний ход, который можно открыть с помощью особого варианта развития.

Есть следующие особые варианты:

- **Смени буклет:** оставь того же самого персонажа, включая его характеристики и прочие числовые значения. Сохрани один ход изначального буклета, но убери все остальные и начни играть с новым буклетом. В новом буклете тебе доступны все варианты развития (в том числе те, что повышают характеристики).



• **Создай второго персонажа:** создай нового персонажа, которым будешь играть вместе с первым. Если игрок захочет, новый персонаж может быть, к примеру, союзником или учеником первого. Он может играть разными персонажами на разных встречах или играть ими одновременно, по желанию. Эти два персонажа могут помогать друг другу, конфликтовать и т.д., но никакие положительные эффекты (получение опыта, духа и т.д.) не могут быть достигнуты тем, что один и тот же игрок делает ход одним персонажем, направленный на другого.

• **Вернись домой:** игрок обсуждает с Мастером подробности, но так или иначе, персонаж выходит из игры и обретает покой и безопасность. Ни Мастер, ни другие персонажи не могут преследовать его или причинить ему вред. Если другой персонаж конфликтует с тем, кто возвращается домой, уходящий все равно получает такую возможность. Однако, если он не решит разобраться со своим врагом, предполагается, что он будет прятаться от него до конца своих дней. Этот вариант стоит брать только во время относительного затишья в сюжете игры.

• **Возьми особый ход:** этот вариант дает особый ход, свой для каждого персонажа.

- **Стань магистром:** получив достаточно опыта в рядах Железного кулака, персонаж назначается одним из его магистров. Это не имеет каких-то механических эффектов, но повлияет на сюжетное развитие заданий.

- **Вступи в борьбу за звание цезаря:** для этого персонаж сначала должен стать магистром. Путь к достижению титула цезаря может занять отдельную встречу, а то и потребовать целой серии заданий и приключений.

Превосходство

В ситуации, когда персонаж имеет определенные преимущества/недостатки, правила «Постапокалипсиса» дают персонажу игрока +1/-1 к следующему броску или пока действует условие. Это простое и элегантное решение и о нем очень легко забыть за столом, особенно, если модификаторы накапливаются или используются потом. В «Граде Иуды» такой механики нет.

Вместо нее используется личный кубик *превосходства* каждого игрока.

Его лучше обозначать физически – кубиком другого цвета или размера, который легко заметить за столом, запомнить и использовать.

В некоторых случаях превосходство может сильно повлиять на ситуацию – вплоть до превращения провала в результат 10+. Работать это должно следующим образом: игрок не получает небольшие механические преимущества, а накапливает своего рода сюжетный запас, позитивный разгон, который может использовать на свое усмотрение, когда посчитает, что делает крайне важный бросок.

Использование превосходства

Некоторые условия в игре, обычно связанные с ходами, увеличивают *превосходство* или уменьшают его. Все эти условия механически определяются в описании ходов, как ходов персонажей, так и ходов Мастера.

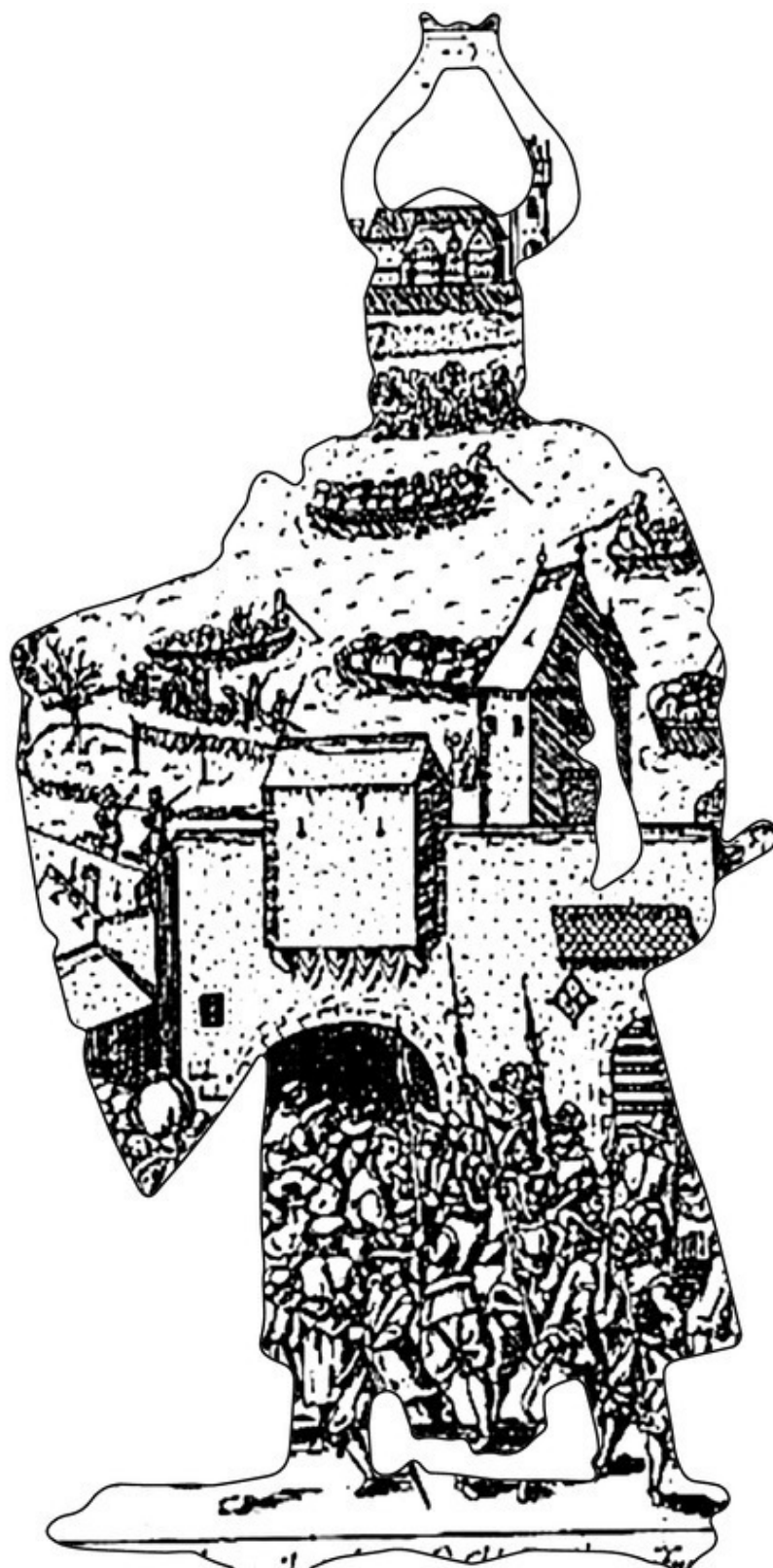
В начале игры, кубик *превосходства* ставится единицей вверх. По мере увеличения его значения, игрок поворачивает его значение на двойку, потом на тройку и т. д.

В любой момент во время игры игрок может решить **заменить значение любого брошенного кубика**, значением своего *превосходства*.

Если он это делает, превосходство сбрасывается до единицы.

Это можно делать с любым броском: если игрок выбросил на одном кубике низкое значение, а на его кубике *превосходства* значение выше, игрок может заменить кубик с низким значением, значением *превосходства*.

Если значение *превосходства* достигает шести, игнорируй все последующие указания о его повышении – они не сохраняются для дальнейшего использования: игрок уже получил максимальное *превосходство*.



Уменьшение превосходства

В любой момент, с помощью одного из своих ходов, Мастер может уменьшить значение превосходства на один. Это происходит, когда персонаж тем или иным образом оказывается в невыгодном положении.

Кроме того, превосходство сбрасывается до одного, после того как игрок его использует, и **в конце каждой встречи**.

Поэтому игрокам, естественно, стоит использовать его до конца встречи и каждый раз, когда значение достигает пяти или шести, чтобы не тратить возможные в будущем повышения.

Превосходство по-своему

Ты можешь увеличить размер кубика превосходства до d8 или уменьшить до d4 и это, конечно же, повлияет на использование превосходства. Кость с большим значением позволяет игрокам накапливать бонусы, готовясь к некому значительному успеху, а d4 заставляет их чаще использовать превосходство, но без такого серьезного эффекта.

Есть и другие варианты: использовать два кубика превосходства вместо одного; иметь возможность влиять на результаты других игроков, используя свое превосходство; менять значение превосходства на бросок значения кубика при броске. Это вполне возможные и жизнеспособные варианты, возможно даже по-своему интересные, но при этом не слишком нужные, разве что вам требуется механическая особенность, которая удержит внимание игроков или явно повлияет на сюжет, который вы хотите передать (например, эпические герои могут использовать d8 в качестве счетчика превосходства; игре о конфликте персонажей пойдет на пользу возможность использовать превосходство в качестве помехи действиям других персонажей и т.д.)

Коротко о главном

Персонажей описывают:

- Имя и внешность, а также пара элементов истории.
- История строится с помощью выбора двух из четырех вариантов: что-то связанное с ПМом, что-то связанное с персонажем другого игрока, важная проблема, причина вступления в Железный кулак.
- Братья по оружию: другие персонажи; помощь или конфликт с ними дают опыт.
- Опыт и развитие: в основном опыт приносит совершение ходов. При достижении 7 опыта выбери вариант развития и улучши персонажа.
- Характеристики: способности и возможности персонажа. Существуют следующие характеристики: Холод, Сталь, Шарм, Тень, Ум. Все характеристики могут достигать значения от -3 до +3, но в начале игры имеют значение от -1 до +2.
- Счетчики: отображают текущее состояние здоровья, духа и снаряжения. Счетчики имеют значения от -3 до +3 и эти значения меняются во время игры.
- Состояния: они указывают на то, что персонаж достиг определенного предела и налагаются определенным значением счетчика. Указывают на серьезную проблему. Состояния бывают такие: *нестабилен* (от здоровья), *не готов* или *в долгах* (от снаряжения), *проклят* или *дурная слава* (от духа).
- Увечья – это особые состояния, которые накладываются на персонажа при получении смертельных или почти смертельных ранений; персонажи берут увечья, чтобы избежать смерти.
- Снаряжение: оружие, броня и прочие важные предметы.
- Ходы буклета: в каждом буклете есть свой набор уникальных ходов.
- Первый ход в каждом буклете доступен только владельцу буклета.

Что означают характеристики:

- Холод: храбрость, умение владеть собой, оставаться спокойным и рациональным противостоять опасности, быть ловким.
- Сталь: физическая сила, напористость, упорство, жестокость, воинственность и умение сражаться.
- Шарм: красота, соблазнительность, очарование, привлекательность, харизматичность, умение манипулировать.
- Тень: умение обмануть, жульничество и хитрость, умение лгать, маскироваться и скрывать.
- Ум: обучение и способности, тренировка и интеллект, интуиция и мудрость, накопленные знания, внимательность.

Подробнее о счетчиках:

- Здоровье: физический статус и полученный урон; теряется при получении урона, восстанавливается отдыхом и лечением.
- Дух: сила воли, моральная устойчивость, религиозная вера, храбрость и целостность. Он влияет на самоконтроль персонажа и на его репутацию.

- **Снаряжение:** насколько хорошо персонаж запасся снаряжением и инструментами для преодоления трудностей, включая боеприпасы, компоненты заклинаний и золото.

О состояниях:

- Состояние активируется, когда соответствующий счетчик достигает значения -1 или при уменьшении еще на 1 счетчика, значение которого уже отрицательное.
- После активации состояния его можно убрать, когда игрок получает +1 к соответствующему счетчику; вместо повышения счетчика на 1, состояние убирается.
- **Нестабилен:** означает, что персонаж серьезно ранен и его состояние со временем ухудшится. Когда здоровье опускается до -1, активируется состояние *нестабилен*.
- **В долгах (счетчик снаряжения):** означает, что у персонажа проблемы с деньгами и он задолжал не тем людям. **Не подготовлен (счетчик снаряжения):** означает, что у персонажа нет нужного снаряжения, в том числе боеприпасов или компонентов заклинаний. Какой из них активировать решает Мастер, основываясь на сюжетной ситуации.
- **Проклят (счетчик духа):** означает, что злоекая печать колдовства или темная сторона натуры персонажа сильны, а дух персонажа ослаб. **Дурная слава (счетчик духа):** означает, что тьма в душе персонажа становится известна или заметна и персонажа считают недостойным доверия или опасным. Какое состояние, *проклят* или *дурная слава*, активировать, решает игрок.

Превосходство:

- У каждого персонажа есть особый кубик d6 другого цвета. Он называется кубиком *превосходства*.
- В начале игры, кубик *превосходства* ставится единицей вверх.
- По мере увеличения его значения, игрок поворачивает его на двойку, потом на тройку и т. д.
- Игрок может в любой момент решить заменить значение кубика, которое выбросил, значением *превосходства* (при любом броске); при этом превосходство сбрасывается до единицы.
- В любой момент, с помощью одного из своих ходов, Мастер может уменьшить значение *превосходства* на один. Это происходит, когда персонаж тем или иным образом оказывается в невыгодном положении.
- Кроме того, *превосходство* сбрасывается до единицы, после того как игрок его использует, и в конце каждой встречи.

Ходы и броски



Ходы

С точки зрения игроков ходы — это основа игры. Когда персонаж делает что-то интересное или опасное, или то, что может изменить сюжет, обычно это ход. Ход — это некий шаблон действия.

Как говорит Винсент Бейкер в «Постапокалипсисе»: «правило ходов гласит „чтобы что-то сделать, сделай это“». Иными словами, если игрок говорит, что его персонаж делает что-то, что похоже на условие срабатывания хода, тогда можно бросать кубики для этого хода. Если персонаж хочет добиться чего-то, что входит в сферу возможностей хода, можно бросать кубики.

Кубики и ходы

Бросая кубики для хода, игрок, с учетом инструкций хода бросает два кубика — $2d6$ +характеристика или $2d6$ +счетчик. Сложите результаты броска обоих кубиков со значением характеристики (или счетчика) — и игрок, если захочет, может заменить значение одного из кубиков значением *превосходства*. Если результат:

- 6 или меньше тогда это явный провал или серьезное осложнение.
- 7—9 тогда это умеренный успех или успех с ценой или небольшим осложнением.
- 10 или больше тогда это явный успех.

Текст ходов содержит указания на то, что делать в случае успеха или в случае осложнений; тебе и игрокам просто нужно следовать указаниям и использовать воображение в рамках, установленных ходом.

Обычно главные проблемы у персонажей начинаются при результате 6-, а на 7—9, какие бы ни возникли осложнения, игрок должен иметь возможность что-то с ними сделать.

Кроме того, на 6-, ты должен сделать свой ход Мастера, следуя Железным правилам и принципам. Подробнее об этом рассказано в разделе для Мастера.

При успехе (7—9 или 10+) персонаж получает то, чего хотел, с учетом ограничений, налагаемых масштабами хода. Иногда он также вынужден сделать сложный выбор, когда возникают осложнения.

Ходы Мастера

Как и в «Постапокалипсисе», у Мастера есть свой набор ходов. Они представлены в отдельной главе, в разделе Ведение игры. Обрати внимание, что ходы Мастера реагируют на события и создают события в рамках повествования. Они не требуют бросков кубиков.

Действия Мастера регулирует не случай, а Железные правила и Железные принципы, которые четко говорят, что делать, что разрешается, а что нет. Следуя им, Мастер облегчает свою задачу и делает свои действия более честными. Эти Железные ходы или ходы Мастера, показывают, как сделать что-либо и как развивать сюжет. Помни, что когда игрок проваливает бросок (6-), а в некоторых случаях и на 7—9, ты (Мастер) получаешь шанс использовать один из своих мастерских ходов, следуя вышеупомянутым советам.

Ходы обращены к игрокам

Текст ходов на следующих страницах использует местоимение «ты» для обращения к игроку, а не к Мастеру. Броски для этих ходов делают игроки и только игроки.

Базовые ходы

Базовые ходы доступны всем персонажам для выполнения разного рода действий.

Несколько последних явно предназначены для социального общения: используй их для того, чтобы игроки взаимодействовали с персонажами других игроков и Мастера, не только с обнаженными мечами. Град Иуды находится в опасном регионе и к смерти здесь все привыкли. Однако, никто не ходит по городу, в открытую, убивая людей без причины и без серьезных последствий.

На страницах ниже представлены следующие ходы:

- Противостоять опасности
- Помощь
- Внимательность
- Манипулировать
- Лгать и обманывать

Прочие ходы

Базовые ходы наиболее распространенные, но не единственные доступные ходы в игре. В следующих главах ты найдешь второстепенных ходы – с которыми используются счетчики, а не характеристики – и боевые ходы, которые используются, когда звенит сталь.

Мастер должен всегда держать под рукой список и текст ходов. Также они должны быть доступны игрокам. Не обязательно знать наизусть текст каждого хода, но важно помнить, когда каждый ход срабатывает и иметь возможность напомнить игроку, что действия его персонажа требуют определенного хода.

Кроме того, ты можешь создавать особые ходы для определенных сюжетных ситуаций (например, особых условий, локаций, событий, опасностей и т.д.)

Советы о базовых ходах

Несколько советов о том, как и когда использовать базовые ходы:

- Используй ход ***противостоять опасности***, когда делаешь что-то, для чего не другого хода. Этот ход – реакция на опасность, попытка достичь определенной цели, сопротивление и противостояние опасности. Кроме того, он позволяет игрокам плотно взаимодействовать с сюжетом.



- Используй **помощь** или **конфликт**, когда один персонаж явно пытается помочь или помешать другому; этот ход часто требует проверки другого хода, чтобы определить, была ли попытка помочь или помешать успешной.

- Используй **внимательность**, чтобы собирать информацию в любой удобный момент. Информация может быть о ситуации, стратегии и тактике или о человеке, чудовище, персонаже игрока или Мастера.

- Используй ход **манипулировать** для разговоров, взаимодействия, соблазнения, мелкой лжи или переговоров. Однако, для этого всегда нужен некий рычаг воздействия или убедительное и чарующее представление.

- А вот ход **лгать и обманывать** используй, в случае явной лжи, обмана, маскировки или жульничества.

Противостоять опасности

Когда ты противостояшь опасности или навязываешь что-то силой, сталкиваешься с противодействием, реагируешь, или заявляешь о своих знаниях или влиянии, используй+характеристику, если нет более подходящего хода.

На 10+ ты избегаешь опасности или получаешь то, что хотел, или сопротивляешься или реагируешь так, как хочешь, или знаешь то, что нужно, в пределах разумного и получаешь +1 к превосходству.

Если тебе противостоит персонаж Мастера или другого игрока, они могут решить тебе сопротивляться, но ценой получения от тебя урона или иной серьезной потери (им решать).

На 7—9 ты все равно это делаешь, но противодействующая сила выбирает одно, не противореча при этом, основной цели твоего хода:

- *Дать тебе -1 к превосходству: ты оказался в чуть худшем положении или сбавил темп*
- *Они надолго тебя задержали или привлекли нежелательное внимание*
- *Они сдаются, но угрожают чем-то в ответ или сдаются, а потом вдруг пытаются обратиться против тебя или позвать на помощь.*
- *У них есть четкий и безопасный путь к отступлению с небольшими потерями*
- *Ты оставляешь четкий след, по которому могут пройти другие*

При провале ты этого не сделал, и Мастер делает свой ход.

Обрати внимание, что ход срабатывает не только, когда ты реагируешь на известную и непосредственную опасность, но и служит общим ходом для действий, связанных с разными типами характеристик. В данном случае опасность проявит себе как новая угроза от хода Мастера, если ход будет провален.

Обычно, в случае персонажей Мастера, чудовищ и т.д., противостоящей стороной является Мастер. Также противостоящей стороной, кроме ПМа или чудовища, может быть любого рода препятствие. В этом случае, исход 7—9 должен быть подстроен под сюжетную ситуацию; например, ответное нежелательное внимание или угроза могут исходить от другого источника. Противостоящей стороной может быть и другой игрок, против которого ты действуешь или на действия которого реагируешь.

Используй *холод*, когда все дело в хладнокровии и ловкости, *сталь* для силы и жестокости, *шарм* для харизмы и связей, *тень* для скрытности и обмана, *ум* для интеллекта и знаний.

Примеры использования этого хода с холодом: избежать атаки, сбежать из плена, лазать, плавать или бегать в опасных условиях, совершить акробатический трюк.

Примеры для стали: парировать оружием или блокировать атаку щитом, кого-то оттолкнуть или вырваться, сломать что-то прочное, выиграть состязание в силе или иным образом проявить физическую мощь. Ход имеет несколько исходов, которые отлично ложатся в категорию силовых действий, например, ты можешь использовать сталь, чтобы быть агрессивным, но пока что не вступать в бой. Если ты используешь ход для агрессии, ты должен явно иметь возможность угрожать, выполнить угрозу и нанести урон; угроза не может быть пустой — для этого есть *шарм*.

Примеры для шарма: ответить на вопрос стражника, получить небольшую скидку, добиться положительного ответа от незнакомого ПМа или группы ПМов или определить их отношение, когда оно изначально неясно; иметь достаточно связей, чтобы узнать слухи или простую информацию, объявить о своих знаниях на определенную тему в области социального общения.

Примеры для тени: к кому-то подкрасться, потихоньку отойти, что-то украсть, попытаться вскрыть замок или обшарить чьи-то карманы; все, что явно связано с обманом, маскировкой или явным жульничеством.

Примеры для ума: заметить важные подробности, знать что-то на данную тему, получить право влиять на сюжет при помощи своих знаний, знать об определенной опасности, читать или расшифровывать надписи на чужом языке, руны, символы и т. д.

Если персонаж становится целью заклинания (вроде тех, что есть у колдуна), использование хода противостоять опасности с помощью ума — классический способ узнать, смо-

жет ли персонаж сопротивляться заклинанию или прервать его (10+), подействует ли оно на него частично (7—9) или в полной мере (6-).

Внимание: удачный бросок *шарма* или *ума* дает игроку право влиять на сюжет, например, сделать дружественным абсолютно незнакомого ПМа или объявить, что он знает что-то на данную тему. Как Мастер, ты можешь предложить сделать этот ход, **когда вводишь новый элемент** в сюжет и не уверен на чей он стороне (дружелюбен или враждебен) или, когда хочешь дать игроку возможность напрямую повлиять на развитие сюжета.

Помощь

Когда ты помогаешь другому персонажу, скажи, что ты делаешь. Тебе, вероятно, потребуется сделать ход. Кроме его результатов, сделай то, что ниже. Если Мастер говорит, что помощь автоматически удачна, считай, что это 10+.

На 10+ ты помогаешь и увеличиваешь его успех на один шаг (т.е. 7—9 становится 10+) или добываешь для него то, что хотел.

На 7—9 ты все равно помог ему и увеличил степень успеха, но тебя ждет опасность или расплата и Мастер сделает ход против тебя.

При провале решай:

- *Ты не смог помочь, и Мастер делает ход против тебя или*
- *Ты все испортил, уменьшая степень его успеха, но Мастер делает ход против него, а не против тебя*

Конечно, для того, чтобы как следует помочь, у персонажа должна быть возможность это сделать и соответствующие ресурсы, навыки или что-то действительно полезное.

Когда ты помогаешь другому персонажу, если у тебя еще свободна отметка опыта за помощь, сделай отметку за используемый ход **и еще за помощь ему**. Помогая кому-то, ты можешь получить двойной опыт. Ты не получаешь опыт, если случайно кому-то помог, не объявляя об этом заранее.

Без сомнения, ты можешь помогать кому-то в бою: сделай ход, объяснив, что делаешь, чтобы ему помочь; твоё действие может быть атакующим, но не нанесет урона, просто даст кому-то особенно хороший шанс.

При провале персонаж проваливший ход все равно может свалить последствия на другого персонажа и это обязательно вызовет напряженность и это здорово.

Конфликт

Если ты противостояшь персонажу другого игрока и существует конфликт интересов, если вы активно противодействуете друг другу, каждый из вас делает соответствующих ход. В зависимости от ситуации, ходы могут быть разными. Побеждает тот, у кого выпал больший результат и все решения, принятые в рамках ходов, срабатывают, если это имеет значение. Победитель также получает +1 к превосходству (только один раз, даже если другой ход тоже дает +1).

Победитель первым делает выбор из вариантов своего хода. Проигравшая сторона выбирает после этого, но не может выбрать варианты, которые отменяют то, что выбрал победитель — это может уменьшить количество доступных проигравшему результатов. Кроме того, проигравший может выбирать только те варианты, которые имеют смысл.

Ничья остается ничьей, но обе стороны все равно выбирают варианты. Может быть нанесен урон или совершены действия, но никто не побеждает. Затем стороны либо сдаются, либо идут на обострение конфликта.

Если ты противодействуешь другому персонажу, и он не оказывает активного сопротивления, **вместо этого используй ход противостоять опасности**, а он ничего бросать не будет. В подобном случае, если это физический конфликт, у тебя будет возможность в том числе и нанести урон.

Когда ты конфликтуешь с другим персонажем, если у тебя еще свободна отметка опыта за помощь, сделай отметку за используемый ход **и еще за конфликт с ним**. Конфликтую с кем-то, ты можешь получить двойной опыт.

Если получается ничья или заминка, считайте, что все равно прошло какое-то время и совершены какие-то действия. При заминке оба персонажа могут изменить подход и выбрать другие ходы, отступить (возможно, противостоять опасности) или поднять ставки и настоять на своем.

Если ты используешь конфликт для боя с персонажем другого игрока, сделай соответствующий боевой ход. Победитель действует первым, затем проигравший выбирает варианты из своего хода, но не противореча победителю. Проигравший, тем не менее, все равно может нанести урон, если так предписывает ход. Каждый раунд боя считается конфликтом, поэтому победитель каждый раунд получает +1 к *превосходству*. Более подробно урон и вооруженный конфликт между персонажами игроков рассмотрены в главе Бой.

Внимательность

Когда ты наблюдаешь и размышляешь, когда тебе надо выбрать план битвы, когда ты можешь что-то заметить, используй+ум, чтобы изучить ситуацию. Когда ты говоришь или взаимодействуешь с кем-то или достаточно долго за ним наблюдаешь, используй+ум, чтобы изучить этого человека. При наличии времени, ты можешь изучить банду или толпу.

Против других персонажей, как обычно брось, и получи запас: другой игрок должен отвечать честно, но в конце он получит 1 опыт. При провале, он тоже получит запас против тебя, и ты должен отвечать честно.

На 10+ получи запас 2 и +1 к превосходству или получи запас 3.

На 7—9 получи запас 1.

При провале получи запас 1, но Мастер сделает свой ход.

Трать запасы, когда захочешь, чтобы задать вопрос о текущей ситуации или о самом человеке. Он или Мастер должен ответить честно. Ты можешь задавать любые вопросы, пока это соответствует логике. Если ответ получен, вопрос засчитывается. Если нет — поменяй вопрос. На вопросы из списка ниже отвечать обязательно.

Для ситуаций:

- Каков самый надежный путь вперед?
- Как лучше спрятаться, защищаться или сбежать?
- В чем мой противник наиболее уязвим?
- В чем ближайшая или скрытая опасность?
- Что может дать мне значительное преимущество?
- В чем или в ком моя слабость?
- Что важно, но скрыто или не замечено?

Для людей:

- Ты говоришь правду или что-то скрываешь?
- Что ты собираешься делать по поводу...? Что ты думаешь насчет...?

- *Каковы твои намерения или следующий шаг?*
- *Чего ты ждешь от меня или что предлагаешь?*
- *Как ты отреагируешь, если я...?*

Цель этого хода – получить ранее неизвестную или неопределенную информацию, чтобы использовать для выбора стратегии или образа действия. Обычно его стоит использовать, когда ты хочешь задать Мастеру важные вопросы.

Ты всегда можешь задавать вопросы во время игры; когда это что-то связанное с обычными органами чувств или что-то, что персонаж явно может знать, Мастер просто ответит и этот ход использовать не придется.

Применение этого хода обычно довольно ясно, когда речь идет о ситуации или о враге на поле боя; более того, ответы на тему ситуации могут рассказать и о личности, ПМе или чудовище, особенно о том, что можно понять из их действий или положения. Если задавать вопросы о людях, ход в основном дает тактическую и стратегическую информацию, а не описывает какие-то личные особенности. Чтобы узнать такого рода особенности, потребуются специальные ходы, например, **раскрыть их тайны** (см. буклет *разведчика*).

Некоторые вопросы требуют **открытой беседы** или **активного взаимодействия** с ситуацией, другие же дают ответы даже при простом наблюдении. Как правило, чем активнее и заметнее твой анализ, тем больше информации ты должен получить.

Персонажи и ПМы **обязаны вести себя в соответствии с ответами**, если не произойдет чего-то, что явно заставит их чувствовать или думать по-другому. Будет нечестно менять отношение после того, как ты дал какую-то информацию в ответ на эти вопросы. И Мастер, и игроки должны действовать в соответствии с ответами, которые дали.

В бою обычно допускается использование внимательности для оценки ситуации на поле боя перед первым обменом ударами. В процессе самого боя, обычно тоже можно использовать **внимательность**, чтобы задать другие вопросы или посмотреть, в каком направлении развивается ситуация. Обрати внимание, что персонажам нет необходимости сбавлять темп; используя внимательность, персонаж **может сделать боевой ход и атаковать**. Однако, при провале **внимательности**, персонажа могут застать врасплох, пока он разбирается в ситуации, и он может получить урон или Мастер сделает против него другой ход.

Манипулировать

Когда у тебя есть метод воздействия в обсуждении, или возможность соблазнить или манипулировать; когда ты пытаешься кого-то во что-то завлечь, используй+шарм.

Против персонажей других игроков брось и как обычно получи запас: за каждый запас, если он сделает то, чего ты хочешь, он получает 1 опыт, а если нет – ты получаешь +1 к превосходству за каждый отказ.

На 10+ получи запас 2 и +1 к превосходству или получи запас 3.

На 7—9 получи запас 1, но тебе могут поставить условие.

Трать запасы при общении, когда потребуется. Как только запасы потрачены, ты теряешь влияние.

- *Он дает тебе то, чего ты хочешь (предмет, доступ, проход и т.д.), с учетом возможного риска (выбери дважды для значительных просьб).*
- *Он не просит прямо сейчас доказательства, подтверждения или знака доброй воли, связанного с тем, что ты говоришь или о чем просишь.*
- *Он принимает твою историю или версию и по сути встает на твою сторону*

- *Он дает тебе информацию или отвечает на вопрос и не видим в этом ничего плохого*
- *Он меняет отношение к тебе на более позитивное, на одну ступень*
- *Он относится к кому-то еще, указанному тобой, также как к тебе под воздействием этого хода*
- *Больше никто не замечает, что ты им манипулируешь*

При провале не получай шансов и готовься к ходу Мастера.

Этот ход используется, когда ты разговариваешь и общаешься, соблазняешь или немного обманываешь, скрываешь незначительные детали или ведешь переговоры. То есть он включает в себя переговоры и стандартное социальное общение. Главное в этом ходе – возможность что-то предложить, наличие **рычага воздействия** (положительные отношения, социальное давление, какого-то рода власть), обладание чем-то, что может убедить другую сторону (подойдет и красивая внешность или материальная выгода) или хоть какие-то общие интересы.



Используй манипуляцию, когда персонаж явно активен при взаимодействии и когда эта беседа может быть интересной для игры. Если речь идет об одном вопросе к какому-то случайному стражнику, быстрее и лучше использовать **противостояние опасности** с помощью *шарма*.

В процессе манипуляции общение персонажа (ей) игрока (ов) и ПМа (ов) отыгрывается игроком (ами) и Мастером. Затем игрок может потратить полученный запас, чтобы получить что-то из списка. Если игрок хочет получить именно то, что хочет, первый вариант из списка, по сути, необходим.

Когда игрок что-то получает, в том же разговоре с тем же ПМом тот уж не может в этом отказать. А вот все, что не получено с помощью запаса, может ударить по персонажу – пропорционально рискам и ситуации. ПМ может стать дружелюбным, но потребовать некоего доказательства или символа, чтобы действительно поверить персонажу; он может поверить ему, но не выдать информацию или чего-то, что персонажу нужно и т. д. Обычно, на 7—9 можно ожидать, что один из вариантов, который ты не выбрал, приведет к каким-то неприятностям, но не все (т.к. он дает тебе то, что ты хочешь, но...).

Обычно, чтобы преимущества хода (скажем доступ, поддержка и т.д.) распространялись на всех других персонажей, необходимо тратить дополнительный запас. Аналогично, еще один запас надо потратить, чтобы никто другой не заметил происходящего.

Мастеру не стоит делать два последних варианта (распространить преимущества на других и сохранить манипуляцию в тайне) обязательными для каждого случая общения: используй их только в напряженных, критических ситуациях, когда будет логично возразить против участия спутников персонажа или когда кто-то потенциально враждебный явно слышит разговор или замечает взаимодействие.

Для простых манипуляций выбери первый вариант один раз, чтобы получить то, что хочешь; если ты требуешь **чего-то весьма значительного**, Мастер может потребовать, чтобы ты выбрал этот вариант дважды. Если ты выберешь его один раз, значит твоя просьба удовлетворена не полностью или недостаточно.

Лгать и обманывать

Когда ты явно лжешь и тебя могут подозревать, когда у тебя нет способа воздействия, когда ты обманываешь, жульничаешь или маскируешься, используй+тень.

Против персонажей других игроков, брось и как обычно получи запас. Если он сделает то, чего ты хочешь или поверит тебе, он получает 1 опыт, а если нет – ты получаешь +1 к превосходству за каждый отказ.

На 10+ получи запас 2 и +1 к превосходству или получи запас 3.

На 7—9 получи запас 1.

Трать запасы, когда нужно. Как только все запасы потрачены, ты теряешь влияние на него.

- Он поддержит тебя в том, что тебе нужно
- Он проигнорирует то, что ты скажешь игнорировать
- Он даст тебе доступ или поделится информацией
- Он будет считать кого-то (включая тебя) другом или врагом
- Он сделает один шаг в соответствии с твоим планом
- Он до самого конца не распознает твоей лжи

При провале не получай шансов и готовься к ходу Мастера.

Ход может быть похожим на ход **манипулировать**, но для того, чтобы лгать и обманывать вам не нужно ничего общего. **Ты явно лжешь** и это главное; это можно попробовать сделать почти в любой ситуации.

Лгать и обманывать можно строго на словах: никакой торговли или обмена не требуется; все это ложь. **И эту ложь рано или поздно раскроют**, если ты не выберешь соответствующие варианты.

Чтобы иметь возможность правильно лгать и обманывать, тебе не надо, чтобы люди тебя любили или были тобой очарованы. Суть хода не в любви, а в том, чтобы уметь направить противника в нужную сторону; он позволяет разыгрывать разговоры, в которых ты говоришь одно, чтобы получить другое или изображаешь из себя жертву или невинного при наличии обвиняющих тебя доказательств и т. п.

Примеры базовых ходов

Примеры хода *противостоять опасности*:

Персонаж по имени Алаир находится в плену у группы разбойников и пытается освободиться от пут. Давид, игрок, который им играет, использует+холод и на 10+ Алаир успешно освобождается и сбегает.

На 7—9 Алаир свободен, но, возможно, это заняло больше времени, чем ожидалось, и он наткнулся на какие-то неприятности. Например, он долго возился с веревкой; что тем временем случилось? А может стражник заметит, как он убегает или кто-то поднимет тревогу или оружие и снаряжение Алаира куда-то унесли (угрожать чем-то в ответ) или же кто-то скоро заметит веревку и пропавшего пленника и начнет охоту (оставил четкий след).

Тацит пытается угрозами и надменным отношением проложить себе дорогу мимо стражника. Подойдя прямо к стражнику, Тацит говорит: «С дороги, не то все кости переломаю». Джеймс, игрок, использует+шарм потому что Тацит пока что не в том положении, когда применяется настоящее насилие. На 10+ стражник либо отойдет в сторону, либо Мастер поставит его в неудобное положение, если он попытается остаться на месте.

На 7—9 стражник все равно должен отойти или оказаться в невыгодном положении, если дело дойдет до драки, но Мастер может выбрать что-то из списка. Например, он какое-то время поборется, привлечет внимание или сдастся, но позовет подмогу или сделает так, что Тацит оставит след, по которому смогут пройти другие стражники.

При провале стражник может не пропустить Тацита, и Мастер делает своей ход, который конечно же может быть реакцией на угрозу Тацита.



В той же ситуации, но с другим подходом, другой персонаж, Саул хватает и выкручивает руку стражника, шепча ему на ухо: «С дороги, не то сломаю руку». Ханна, игрок, использует+сталь, потому что это явная возможность нанести урон. Обрати внимание, что переходя к физическому воздействию, игрок открывает Мастеру возможность аналогичного ответа и, возможно, персонаж получит урон, если результат броска будет плохим.

На 10+ стражник либо отступает, либо получает урон – Мастер может сказать Саулу нанести урон по правилам игры, либо просто сказать, что у стражника сломана рука, вывихнуто плечо или нечто подобное.

На 7—9 стражник должен отступить или пострадать от последствий сопротивления, но Мастер может выбрать один из вариантов в списке на 7—9.

При провале Мастер сделает свой ход: Саул может все равно пройти или не пройти мимо стражника, но последствия будут так или иначе проблематичными.

Персонажи тайно проникают во дворец и Алаир идет первым. За углом он замечает солдата, который Алаира пока не видит. «Я подкрадываюсь сзади и оглушаю его рукоятью кинжала», – говорит Давид и использует+тень для хода противостоять опасности.

На 10+ солдат выведен из строя и Мастер может отметить полученные им раны, если есть вероятность, что солдат еще вернется в игру.

На 7—9 солдат повержен, но шум, возможно, привлек внимание других стражников: Алаиру и другим персонажам придется действовать быстро, Алаир также получает -1 к превосходству. А может быть солдат успевает крикнуть и поднять тревогу (нежелательное внимание) или нет места или времени, чтобы спрятать тело, и кто-то его вероятно найдет (оставить след).

Вот другой пример, с *шармом*, когда игрок Джеймс пытается повлиять на повествование: персонажи добрались до небольшой деревни и священник Тацит сразу же подходит к старейшине деревни, отличающемуся довольно недружелюбным видом.

Джеймс говорит, что Тацит знает эту деревню и умеет обращаться с местными. Поэтому Джеймс использует+шарм. На 10+ местные и правда дружелюбны – в разумных пределах, конечно.

На 7—9 они дружелюбны, но общение с ними может занять больше времени, или же действия персонажа могут заметить вражеские разведчики (нежелательное внимание), а может быть все они дружелюбны, кроме одного ПМа, которые обращаются против них (сдаться, а потом попробовать обратиться против).

При провале люди в деревне могут быть против Тацита и других персонажей. Или же они могут быть дружелюбны, но Мастер все равно может сделать свой ход, который принесет какие-то неприятные известия.

Еще один пример влияния на повествование: в ходе расследования стали известны имена пары монахов и Саул заявляет, что он их знает.

Ханна, игрок, использует+ум. На 10+ он их знает и может (в разумных пределах) что-то о них рассказать.

На 7—9 он их знает, но возможно монахи узнают о расследовании, или Саул и другие персонажи привлекли внимание кого-то еще, а может быть ситуация оказывается хуже, чем они ожидали и один из монахов путешествует с вооруженным эскортом или монахи уже покинули город (путь к отступлению).

При провале, персонажам вероятно придется узнать о монахах что-то еще, они знают слишком мало. Либо Саул может знать что-то очень плохое и Мастер выразит это своим ходом против персонажей.

Примеры хода *помощь*:

Саул хочет вытолкнуть застрявшую в грязи телегу с драгоценным грузом, но за ними гонятся вражеские солдаты. Анна использует+сталь для хода *противостоять опасности* и получает результат 7—9; Саул сможет вытолкнуть телегу, но это займет немало времени.

Другой персонаж, Алаир, решает помочь; Мастер говорит игроку Давиду использовать+сталь для еще одного хода **противостоять опасности**. На 10+ Алаиру удастся помочь, что увеличивает уровень успеха Саула до 10+ и экономит время; теперь они смогут вовремя вытолкнуть телегу и сбежать.

На 7—9 результат Саула все равно повышается до 10+. Однако, Мастер может сделать ход против Алаира, второго персонажа. Например, возможно, он сам застрял в грязи.

При провале, Давиду, второму игроку, предстоит выбрать из двух предложенных Мастером вариантов. В одном случае Алаиру не удастся помочь и результат Ханны остается 7—9, но Алаир страдает от каких последствий (например, Мастер уменьшает его *превосходство* на 1).

Во втором случае Алаир не просто не помогает, а еще и мешает Саулу. Результат Саула опускается до 6- (полная неудача) и тогда именно Саул застрянет в грязи или получит -1 к *превосходству* или пострадает от иных плохих последствий.

Алаиру нужно незаметно выбраться из таверны. Тацит, его товарищ, хочет ему помочь, отвлекая внимания остальных посетителей, включая группу местных солдат. Тацит изображает, будто заметил, что его кто-то обокрал и пытается привлечь всеобщее внимание.

Джеймс, игрок, использует+шарм для хода **противостоять опасности**: на 10+ он получает то, что хочет, и Мастер говорит, что Алаир может исчезнуть, без всяких бросков (получаешь то, что хотел).

На 7—9 Алаиру все равно удастся ускользнуть незамеченным: Тацит привлек всеобщее внимание, но не совсем так, как хотел и теперь Мастер сделает против него ход.

При провале Мастер предлагает Джеймсу выбор: либо Тацит не смог привлечь внимание и уменьшает степень успеха Алаира, насторожив солдат (но Мастер переключает внимание на Алаира и делает ход против него), либо Тациту не удалось помочь, и Мастер делает ход против него, а Давид бросит кубики, чтобы определить, смог ли Алаир скрыться без чьей-либо помощи.

Примеры хода конфликт:

Саул пытается убедить купца назначить его начальником каравана; Тацит вмешивается и требует эту должность себе – явный конфликт. Поскольку персонажи спорят с купцом, а не решают вопрос между собой, оба игрока, Ханна и Джеймс, используют+шарм для хода **манипуляция**.

Результат Ханны выше, поэтому Саула назначают начальником. Поскольку никакого влияния на повествование, кроме выбора лидерства, этот эпизод не оказывает, Мастер решает, что выбирать варианты хода нет смысла.

Два персонажа, Тацит и Алаир, спорят о том, кому достанется боевой конь убитого вражеского рыцаря. Оружие он не обнажают, но дело доходит до драки, и игроки, Джеймс и Давид, используют+сталь для хода **противостоять опасности**.

Джеймс получает результат 7—9, Давид – 10+, а значит Алаир получает право оставить коня себе.

Победивший игрок, Давид, не имеет подходящих вариантов для выбора в контексте хода **противостоять опасности**, так что на этом конфликт для него закончен. А вот Джеймс может выбрать вариант из этого списка. Он, например, может решить, что Давид заплатит штрафом -1 к *превосходству* или выбрать безопасный путь к отступлению и выйти из схватки без вреда для себя и сохранив лицо.

Саул и Алаир пытаются манипулировать магистром Железного кулака и для этого лгут о результатах одной разведывательной экспедиции. Оба игрока, Ханна и Давид, используют+ень для хода **лгать и обманывать**.

Ханна получает 10+, а Давид тоже 10+, но с меньшим результатом; таким образом, Ханна побеждает в конфликте, и магистр верит словам Саула о сути дела. Ханна выбирает, к примеру, три первых варианта хода **лгать и обманывать**, чтобы получить поддержку магистра (например, отдать под командование Саула некоторое количество людей для усиленной разведки), убедить магистра, что-то проигнорировать (например, данные докладов, противоречащих словам Саула) и, наконец, получить доступ к определенной информации (скажем, к картам предстоящей битвы).

Алаир проиграл спор, но игрок Давид все равно может выбирать варианты хода **лгать и обманывать**, если в этом есть смысл. Давид может выбрать три варианта (он тоже получил результат 10+), но ничего из того, что уже выбрала Ханна или что противоречит ее выбору. Давид говорит, что магистр теперь будет относиться к другому персонажу, Саулу, как к врагу или, как минимум, с подозрением, и что ложь Алаира не будет раскрыта. Третий вариант (следовать своему плану) не имеет смысла, и он отбрасывается.

Примеры хода внимательность:

Персонаж Давида Алаир разведывал путь для отряда и наткнулся на лагерь разбойников. Он удачно сделал ход **преодоление опасности** и ему удалось остаться незамеченным. Теперь он изучает ситуацию. Давид использует+ум для хода **внимательность**.

На 10+ Давид может задать три вопроса: например, если брать стандартный список из текста хода: каков самый надежный план: атаковать ночью или дожждаться, когда разбойники свернут лагерь и напасть на марше? Как лучше избежать разбойников, если персонажи не хотят с ними связываться? В чем противник наиболее уязвим? Мастер должен отвечать честно и повествование будет развиваться согласно его ответам: например, атака, направленная на самое уязвимое место лагеря бандитов, не может сразу же встретить сильное сопротивление.

На 7—9 Давид может задать один вопрос.

При провале он все равно задаст один вопрос, но Мастер сделает свой ход. Поскольку Алаир уже смог остаться незамеченным в результате предыдущего хода **противостоять опасности**, будет нечестно сделать так, что его заметят сейчас, так что Мастер выберет другое осложнение.

Тацит украл боевого коня Алаира и продал, чтобы расплатиться с долгами. Алаир требует от Тацита ответа, и Давид хочет определить, как Тацит отреагирует на допрос. Давид использует+ум для хода **внимательность**.

На 10+ он может задать три вопроса: к примеру, в первую очередь, Алаир хочет знать, врет ли ему Тацит, утверждая, что не имеет отношения к исчезновению его коня. Игрок Джеймс говорит, что Тацит, конечно же, врет. Тогда Давид спрашивает, каковы намерения Тацита; Джеймс объясняет, что Тацит надеялся, что ему это сойдет с рук, но теперь попробует с Алаиром расплатиться. И последний вопрос Давида: если сейчас Алаир нападет на Тацита, изобьет его и накажет, будет ли Тацит сопротивляться? Джеймс отвечает утвердительно и Алаир решает удовлетвориться обещанием компенсации в будущем.

На 7—9 Давид может задать один вопрос.

При провале Давид все равно может задать один вопрос, но Джеймс задаст один вопрос в ответ; в ходе жаркого спора Алаир сам что-то сболтнул Тациту. В этом примере Давид решает спросить не врет ли Тацит и когда Джеймс отвечает, что да, он врет, больше он ничего не узнает, вопросы закончились. Конечно же, Джеймс может говорить и что-то еще,

но теперь он может врать о намерениях Тациты сколько захочет. Затем Джеймс может задать Давиду ответный вопрос. Он спрашивает, каковы намерения Алаира; Давид отвечает, что Алаир уже готов от слов перейти к делу и обнажить клинок. Поэтому Тацит обращается к Саулу, другому персонажу, чтобы тот рассудил их спор и в присутствии Саула Алаир решает не прибегать к насилию.

Во всех случаях, в конце диалога, Джеймс получает 1 опыт за то, что правдиво ответил на вопросы о Таците.

Примеры хода манипуляция:

Тацит, персонаж Джеймса, должен переговорить с рыцарем, которого Железный кулак держит в плену, чтобы получить информацию об общем враге. Охрана темницы сотрудничать не желает: у них есть четкий приказ – никого не допускать к пленнику. Тацит пытается ими манипулировать, используя свой авторитет и имя своего магистра. Джеймс использует шарм для хода **манипуляция**.

На 10+ Джеймс сможет выбрать три варианта: он получает то, что хочет (беседу с пленником), охранник не требует подтверждения его власти и, поскольку дело деликатное, Джеймс решает, что третьим вариантом будет то, что этого больше никто не заметит.

На 7—9 Джеймс сможет выбрать только одно, например, поговорить с пленником или сохранить дело в тайне или обойтись без требования подтверждения. Если Джеймс решает, что Тацит сможет поговорить с пленником, Мастер может использовать один из вариантов, которые Джеймс выбрать не смог, чтобы доставить ему неприятности: например, потребовать подтверждения (скажем, письменного приказа магистра) или сделать так, что охранник не сохранит дело в тайне (может быть случайно сообщив о нем кому-то, чьи интересы в этом вопросе диаметрально противоположны).

При провале Тацит, вероятно, не поговорит с пленником, и Мастер сделает свой ход. Вместо того, чтобы просто не дать доступа, Мастер может позволить Тациту поговорить с пленником, но использовать, к примеру, ход Мастера, чтобы во время допроса сообщить очень дурные вести или сделать так, что когда они будут беседовать, кто-то войдет в камеру.

Персонажи возвращаются в лагерь крестоносцев с вестями о группе мятежников неподалеку; они докладывают генералу и рекомендуют немедленно атаковать. Генерал, который хочет выиграть войну с минимальным риском, сомневается. Саул начинает спорить с генералом, чтобы заставить его действовать, и Ханна использует шарм для хода **манипуляция**. В качестве рычага воздействия Саул использует то, что генерал обязан действовать, когда есть шанс так легко победить мятежников, которые в будущем могут представлять серьезную угрозу – все это правда, поэтому он использует манипуляцию. Если бы все это было ложью, а персонажи пытались бы заманить крестоносцев в засаду, это был бы ход **лгать и обманывать**.

На 10+ Саул убеждает генерала, тратя один запас. Еще один запас Ханна может потратить на то, чтобы улучшить отношение генерала к Саулу. В результате генерал предлагает Саулу взять под свое командование целый отряд. Последний запас Ханна тратит на то, чтобы отношение к Саулу распространялось и на его спутников.

На 7—9 Саул все равно сможет убедить генерала. Однако Мастер может сделать так, чтобы генерал потребовал доказательств присутствия мятежников, потому что Ханна не могла выбрать вариант, при котором он не просит доказательств.

При провале генерал не отправит армию в атаку на мятежников, и Мастер сделает свой ход или армия двинется, но так, что это будет скорее плохо, чем хорошо для планов персонажей.

Укрыв боевого коня Алаира, чтобы расплатиться с долгами, Тацит снова влез в неприятности и идет к Саулу занять денег в уплату другому кредитору. Тацит умоляет Саула, напоминая об общих корнях, о прошлых сражениях в армии крестоносцев, о том, что они оба братья Железного кулака. Все это и правда достаточный рычаг воздействия и Джеймс использует+шарм для хода **манипуляция**.

На 10+ Джеймс получает три запаса против Ханны, а на 7—9 – один.

За первый запас Джеймс может выбрать то, что хочет (деньги). Это не означает, что Саул обязан дать Тациту денег. Но если Саул это сделает, Ханна отмечает 1 опыт, а в противном случае, Джеймс получает +1 к превосходству.

Если у Джеймса есть второй запас, он может использовать его, чтобы эта манипуляция осталась тайной; Саул не расскажет о ней Алаиру, и Ханна получит еще 1 опыт, а если Саул расскажет Алаиру, Джеймс получит +1 к **превосходству** и так пока весь запас не будет потрачен или пока будет уже нечего обсуждать.

Примеры хода *лгать и обманывать*:

Алаир проникает во вражеский лагерь, чтобы отравить их пищу; его замечает стража и хватает для допроса. Он прикидывается солдатом вражеской армии – в конце концов выглядит он как любой другой наемник: в этом случае правильным выбором хода будет **противостояние опасности**. Варианты хода **лгать и обманывать** слишком сложны для такого простого взаимодействия.

В подобной же ситуации игрок Давид говорит, что Алаир заходит во вражеский лагерь и садится у костра с охраной, чтобы поболтать о былых сражениях и разделить с ними вино. С помощью лжи и обмана он хочет втереться в доверие, чтобы его приняли за своего и отвели туда, где хранятся запасы пищи. Давид использует+тень для хода **лгать и обманывать**.

На 10+ Давид получает запас 3: он выбирает, что они считают его другом, дают доступ и до самого конца не распознают лжи. То, что охранники считают его другом и не распознают ложь может быть полезно в будущем, если Алаир еще вернется во вражеский лагерь.

На 7—9 Давид все равно может выбрать один вариант: ему нужен доступ (или развитие плана), так что охрана пропустит его в лагерь без помех. Но один вариант в такой сложной ситуации это немного: охранники могут потом сообщить, что он здесь был и начать охоту или он может впутаться в неприятности, когда еще будет в лагере после того как отравит еду.

При провале охранники не верят словам Алаира: они могут попытаться его схватить или поймают, когда он будет пытаться отравить еду и т. д.

У Тацита опять заканчиваются деньги, и его кредиторы начинают терять терпение. Поскольку Тацит и его спутники выполняют задание, защищая купца, которого пару раз пытались убить, Тацит придумывает запутанный план: выставить дело так, что его кредитор связан с покушениями.

В первую очередь, Джеймс говорит, что Тацит лжет купцу, которого они защищают, пытаясь убедит того в подозрительной роли, которую его кредитор сыграл в попытках покушения. Джеймс использует+тень для хода **лгать и обманывать** и на 10+ выбирает: игнорировать свидетельства того, что кредитор тут не при чем, следовать его плану и чтобы купец до самого конца не распознал ложь.

Позднее, когда они обыскивают дом одного из убийц, Тацит крадет пару аккредитивов, с печатью того, кто на самом деле стоит за покушениями. Он тайно заменяет печать на бумагах печатью своего кредитора. Когда им удастся схватить второго убийцу, Тацит изображает, что только что обнаружил эти письма, чтобы подставить кредитора.



Саула улики не убеждают, и Тацит лжет и ему: Джеймс опять использует ход *лгать и обманывать*, в этот раз против персонажа другого игрока, а не против персонажа Мастера. За каждый запас, который получит Джеймс, Тацит может убедительно врать Саулу. Например, сказать тому поддержать его ложь или игнорировать свидетельства невиновности кредитора или считать кредитора врагом или следовать плану Тацита. Поскольку Саулом управляет Ханна – это ее персонаж – именно Ханна решает, верит Саул лжи Тацита или нет.

Если Саул верит Тациту и его план будет раскрыт, Саул тоже может попасть в беду. Но если Саул все же поверит, Ханна получает 1 опыт за каждый запас, потраченный Джеймсом в ходе беседы. Если же Саул Тациту не верит, Джеймс получает +1 превосходство за каждую убедительную ложь, которой Саул верить отказался.

Второстепенные ходы

Второстепенные ходы используют счетчики: *снаряжение* и *дух*; кроме того, есть два дополнительных хода, которые используются при выполнении задания или важного этапа на пути к достижению личной цели. Счетчик *здоровья* используется для хода **получить урон**, который описан вместе с ходами боя.

На страницах ниже представлены следующие ходы:

- припасы и заряды
- испытать дух
- веха
- завершение задания

Советы о второстепенных ходах

Несколько советов о том, как и когда использовать второстепенные ходы:

- Используй ход **припасы и заряды**, когда персонажу надо потратить золото или иметь под рукой какое-то снаряжение, в том числе стрелы, болты и прочие заряды. Этот ход дает запас, который можно тратить, когда надо.
- Используй ход **испытать дух**, когда персонаж сталкивается с искушением, когда делает что-то, что подвергает испытанию его волю. Обычно решение о применении этого хода принимает Мастер.
- Используй ход **веха** как инструмент состязания между персонажами; кто первым заявит веху на пути к достижению цели или выполнению задания?
- Используй ход **завершение задания**, когда персонажи завершают задание Железного кулака, разрешают фронт или выполняют иную важную задачу. Вместе с вехой этот ход увеличивает значение счетчиков духа и снаряжения.



Припасы и заряды

Когда тебе нужно получить запас для получения чего-то за деньги (что-то купить, получить кров или пополнить припасы, кого-то подкупить) или для получения снаряжения (пищи и воды в пути, зарядов для оружия, компонентов заклинаний, полезных вещей), используй+снаряжение. Используй ход, когда это важно. Нет нужды делать броски, чтобы добыть еды в городе. Независимо от результата, получи -1 к снаряжению, потому что ты потратил ресурсы.

На 10+ получи запас 2 и +1 к превосходству или получи запас 3.

На 7—9 получи запас 1.

При провале, Мастер может дать тебе какие-то остатки или направить в другое место или дать что-то с задержкой, но так или иначе, он делает ход.

Трать свои запасы один к одному, чтобы:

- *В пути у тебя оказалось с собой то, что нужно: предмет снаряжения, заряды на один бой, компонент заклинания, пища на день.*
- *Твоих запасов хватило и на твоих спутников. Ты можешь тратить один запас на человека, но только на то, что у тебя может быть.*
- *У тебя хватило средств на небольшую покупку или взятку.*

- *Если ты покупаешь или подкупаешь, партнер остался тобой доволен.*

Потратить два запаса сразу, чтобы:

- *У тебя с собой было что-то нетипичное для тебя.*
- *У тебя хватило средств на весьма значительную покупку или взятку.*

Когда ты вступаешь в бой и хочешь использовать стрелковое оружие, когда хочешь использовать компонент для заклинания или сделать что-то еще, что требует какого-то снаряжения, ты должен потратить 1 запас. Если запасов у тебя нет, сделай ход прямо сейчас. Обрати внимание на то, что 1 запас – это заряды на весь бой, материалы на одно заклинание или ритуал, достаточно средств на одну трату или взятку и т. д.

Каждый раз, делая бросок, ты должен уменьшить значение снаряжения на 1.

Как только все запасы будут потрачены, пора бросать снова. Игрок может бросить сразу – оценивая свои ресурсы – или подождать момента, когда надо будет тратить запас. Фраза «используй ход, когда это важно» означает, что тебе не надо бросать, чтобы добыть, например, пищу и воду в городе, только, если ты в пути; тебе не надо бросать, чтобы оплатить свою комнату в штаб-квартире Железного кулака и т. д.

Когда ты хочешь помочь другим персонажам, ты по сути **отдаешь им запас**; ты можешь сделать это только для того, что у тебя может быть с собой. Например, если ты сам совсем даже не колдун, ты не можешь дать компоненты заклинаний колдуну, если у тебя нет каких-то логичных причин иметь их при себе. В этом случае потратить два запаса, чтобы дать один.

Когда снаряжение доходит до -1, отметь состояние *не подготовлен* или *в долгах*: попробуй договориться с Мастером, но последнее слово в этом вопросе будет за ним. Вполне можно сказать, что ты *в долгах*, потому что раньше занял деньги, а вот теперь их потратил.

Когда значение твоего снаряжения отрицательное, ты все равно можешь делать броски: просто ты плохо подготовлен и шанс провала увеличивается. Ты можешь бросать и при -3 и не уменьшать значение снаряжения, но каждый такой бросок с большой вероятностью будет провальным и сделает тебя целью хода Мастера.



При провале игрок может снова сделать бросок (конечно же снова уменьшив снаряжение на 1, что усложняет повторную проверку), но только описав, как он преодолел временную нехватку снаряжения или материалов. Говорить, что ты «еще раз покопался в седельных сумках» это тупо и допустимо только если Мастер сжалится и разрешит. Так что если

игрок не сможет нормально объяснить это в рамках повествования, ему придется остаться без снаряжения, денег, зарядов и т. д.

Примером **небольшой покупки или взятки** могут служить: ночь под крышей в личном общем зале, еда на пару дней, небольшая взятка стражнику или простолюдину, стрелы, дротики или ножи, обычный набор снаряжения и т. д.

Более значительные (за два запаса) это: ночь в весьма изысканном борделе или в роскошных апартаментах, неделя проживания в обычной гостинице, новое снаряжение (оружие или доспехи лучшего качества, боевой конь и т.д.), элегантная одежда для светского мероприятия или для маскировки, значительная взятка, достойная дворянина или офицера.

В зависимости от ситуации, ход с положительным результатом может позволить персонажу пополнить припасы, например, в деревне, в крепости Железного кулака, на рынке и т. д.

Кроме того, грабя кого-то или собирая добычу, обычно персонажи имеют право получить +1 снаряжение каждый. Как Мастер ты можешь дать им больше, если риск был серьезным или меньше (скажем, 2 снаряжения на троих), если риск или осложнения были минимальными.

Испытать дух

Когда ты делаешь нечто необычное, когда в дело вступает твое прошлое, когда ты борешься с искушением или страхом, используй+дух. Когда необходимо, Мастер может сказать тебе сделать этот ход. Ты можешь сам сказать Мастеру, что ситуация служит для тебя испытанием, но именно он решает, делать ли бросок.

На 10+ ты устоял, все контролируешь и поступаешь, как хочешь. Выбери одно:

- +1 к превосходству
- +1 к духу

На 7—9 МЦ выберет одно из списка провала. Если ты этого не делаешь, тебе очень тяжело себя контролировать, потеряй 1 дух.

При провале Мастер может сделать ход, но кроме того, выбирает один вариант из списка ниже, и ты должен так и поступить.

- Ты поддался порывам или чувствам и потерял контроль.
- Ты проявил свою худшую сторону (гордыню, гнев, жадность, страх и т.д.).
- Ты слышишь голос или видишь сон, и он говорит тебе...
- Если ты уже проклят, ты проявляешь знаки Скверны: сверхъестественное зло становится видимым в тебе, пока ты остаешься проклятым.

Помни, что должен следовать выбору Мастера при провале.

Ты можешь испытывать дух и когда значение твоего духа равно -3; просто это сильно повышает риск провала. В любом случае, после -3 дух ты не уменьшаешь. Если ты получил результат 7—9, когда твой дух -3, тебе не нужно терять 1 дух, чтобы отказаться от решения Мастер; можешь сделать это бесплатно. С другой стороны, когда твой дух -3, ты не можешь делать ходы, которые требуют потратить 1 дух.

Твой дух растет или уменьшается в результате определенных действий или ходов, как описано в твоём буклете. Обрати внимание, что дух это **и внутренняя сила, и репутация**. Определенные ходы потребуют, чтобы ты потратил 1 дух; они не делают персонажа хуже,

просто требуют особых усилий, подводя его ближе к тому, чтобы в следующий раз сломаться.

Слабость духа дает Мастеру явную возможность предложить искушения и сложности; провали бросок, и твой персонаж будет действовать плохо или даже испортит себе репутацию.

При провале Мастер может потребовать от персонажа каких-то действий или запретить определенное поведение; обрати внимание, что это временное состояние и Мастер не должен злоупотреблять им слишком долго. Персонаж может попасть в неприятности, создать интересные последствия, а не проявлять суицидальное поведение. Идея в том, чтобы создать захватывающее повествование и интересные события, а не убить персонажа на месте.

Когда дух доходит до -1, отметь состояние *проклят* или *дурная слава*: **решать тебе, игроку**. Если ты выбрал состояние *проклят*, у персонажа будут внутренние проблемы, если же ты предпочел *дурную славу*, возможно, его дух все еще силен, но другие (включая персонажей других игроков) будут смотреть на него косо и явно недружелюбно.

Когда ты *проклят*, ты подвержен темной печати злых сил: в то же время это **усиливает некоторые твои ходы**. По этой причине состояние *проклят* можно оставить на столько, на сколько захочешь, даже если у тебя есть возможность его убрать.

Веха

Когда ты достигаешь чего-то важного на пути к цели своего задания или чего-то важного для прошлого твоего персонажа, объяви веху; Мастер решит, считается ли она. В конце встречи/миссии обменяй веху на:

- 1 опыт.
- +1 дух или снаряжение, с учетом сюжетной ситуации.
- +1 (суммируемый) к соответствующему ходу завершения задания

Одну и ту же веху может объявить только один персонаж: ее должен получить первый, кто совершил для этого решительный шаг. Если возникает конфликт, Мастер должен организовать краткое обсуждение: все игроки должны согласиться, кто получит веху. Если спор не разрешился, веху не получает никто.

В случае личной вехи, игрок просто ее объявляет, а Мастер может согласиться или отказать.

Этот ход вызывает конкуренцию между игроками и это сделано намеренно. Несмотря на то, что персонажи сотрудничают, их цели могут вступать в конфликт между собой, а приоритеты быть различными. Когда один или более персонажей стараются достичь своих личных целей, заявить вехи (в том числе личные), чтобы их не заявил кто-то другой – это вполне нормально. Более того, это интересно с точки зрения повествования и социальной динамики группы.

Нечто важное для задания: например, убийство врага, ясная информация, явный прогресс.

Нечто важное для истории: например, месть, воздаяния, личное обогащение, важная информация о том, что тебя волнует, личная цель, даже если она противоречит заданию.

Выбирать +1 к завершению задания можно только если веха связана с заданием или задачей; и +1 естественно распространяется только на бросок завершения соответствующего задания.

Когда возникает спор о том, кто может заявить веху, самый простой и эффективный способ – это отдать ее персонажу, который выполнил данное дело.

Завершение задания

Когда вы завершаете задание для Железного Кулака, завершаете фронт, или просто выполняете для кого-то какое-то задание и возвращаетесь, чтобы об этом сообщить и получить награду, каждый персонаж (даже если он не присутствует при отчете) делает следующее:

- Назначает +1 или -1 одному из других персонажей (не себе). Это твой личный конфиденциальный отчет Магистру.
- Если игроков 2 или 3, Мастер тоже назначает одному из них +1 или -1.
- Получает +1 в случае успеха или -1 в случае провала задания. В случае непонятного исхода ни бонусов, ни штрафов нет.
- Получает -1, если лично не присутствует.
- Получает +1 с каждой вехи, назначенной этому ходу.

Все участники (даже те, кто не присутствуют при отчете) бросают $2d6$ +модификатор (сумма перечисленного выше).

На 10+ твое положение не вызывает сомнений, выбери два варианта из списка ниже. Ты можешь выбрать один и тот же два раза. На 7—9 ты получаешь только один, ты был способен на большее.

При провале ты все равно получаешь один, но только если миссия была успешна, и магистр Железного кулака или клиент явно почему-то тобой недоволен.

- Получи 1 опыт.
- Получи +1 дух.
- Получи +1 снаряжение (возможно, в виде золота).
- Твой персонаж узнает, какие отчеты подали другие.

Этот ход отражает реакцию Железного кулака или клиента: конечно, успех или неудача задания, или задачи важны, но есть еще личное отношение магистра или клиента. Неудачный бросок персонажа, который хорошо себя показал во время задания, означает, что он не смог ясно показать, насколько важную роль сыграл. Или же, кто-то старается испортить ему репутацию за его спиной.

Ты можешь назначить +1 или -1 только один раз: либо ты наказываешь кого-то отрицательным отчетом на -1, либо восхваляешь того, кому должен или того, кто отлично себя показал, на +1. Как игрок, ты знаешь, какие модификаторы и кто кому дал, но твоему персонажу это неизвестно, если ты не выберешь этот вариант из списка хода.

Если группа всегда будет давать друг другу +1, чтобы никого не обижать, можно разработать систему тайной передачи отчетов Мастеру (например, в виде сложенных записок).

Примеры второстепенных ходов

Примеры хода *припасы и заряды*:

Алаир готовит засаду против пары разбойников и планирует расстрелять их из лука с вершины полуразрушенной башни. Поскольку для этого Алаиру понадобятся стрелы, а у Давида нет запаса от хода *припасы и заряды*, Давид бросает $2d6$ +снаряжение.

На 10+ Давид получает запас 3 и немедленно тратит 1, чтобы обеспечить Алаира достаточным количеством стрел. Еще один запас он тратит, чтобы обеспечить стрелами еще и Саула, который участвует в засаде, а еще один может оставить на будущее. На 7—9 у Давида есть только 1 запас, но его все равно хватит на то, чтобы иметь достаточно стрел.

А вот при провале Мастер может, к примеру, сказать, что у Алаира осталась всего пара стрел, так что Давид сможет сделать одну только атаку издалека.

В любом случае Давид уменьшит значение счетчика снаряжения на 1.



Тацит, как обычно, пытается расплатиться с долгами и на рынке его встречает пара громил с приветом от одного из кредиторов. Тацит очень занят заданием Железного кулака и не хочет тратить время или привлекать внимание. Джеймс использует снаряжение для хода *припасы и заряды*, чтобы иметь несколько монет на подкуп громил.

На 10+ у Джеймса есть запас 3: он немедленно тратит 1 запас, чтобы подкупить него-дзев. Эта небольшая сумма от кредитора его не избавит, но громилы доложат, что в этот раз его не нашли. Чтобы заручиться их поддержкой в будущем (а Джеймс знает, что она ему

пригодится) он тратит еще один запас, чтобы взятка была внушительнее и они уходят весьма довольными.

У него остался один запас, и он той же ночью потратит его в таверне в весьма сомнительной компании – теперь мы знаем, откуда у него эти долги.

Сделав бросок хода, Джеймс уменьшит значение счетчика снаряжения на 1.

Примеры хода *испытать дух*:

Саул столкнулся с тем же убийцей, что несколько лет назад убил его возлюбленную; Ханна считает, что Саул должен отступить, потому что убийца лучше вооружен и его сопровождают несколько солдат. Мастер, поскольку в этой ситуации в игру введен важный элемент истории персонажа, требует ***испытать дух***. Ханна использует+дух.

На 10+ у нее все под контролем; она может выбрать +1 к *превосходству* или к духу, а Саул отступит, не влезая в неприятности и отложив мщение.

На 7—9 Мастер может выбрать что-то из списка для провала и, конечно же, говорит, что Саул поддается своей жажде мщения и атакует, несмотря ни на что. Если Ханна все равно захочет отступить, Саул потеряет 1 дух, в попытках взять себя в руки.

При провале Мастер решает, что Саул атакует, Ханна должна подчиниться и Саул именно так и поступит. Если все повернется очень плохо, он, конечно же, сможет отступить – смысл хода в том, чтобы попасть в беду, а не настаивать на определенной модели поведения.

Тацит и его спутники дошли до небольшой деревни и заняли стол в грязной таверне на ее центральной площади. Они пьют пиво в ожидании своей цели; путь был долгим и Тацит явно напряжен, так что Мастер говорит, что Джеймс должен ***испытать дух***, чтобы устоять перед искушением напиться.

На 10+ Джеймс имеет право сказать, что Тацит сохранил трезвость и получить +1 к *превосходству* или к духу.

На 7—9 Мастер говорит, что (поскольку у Тацита уже есть состояние *дурная слава* от того, что ранее его дух упал до -1) персонаж не просто перепьет, но к тому же в бою он отступит и ничего не будет делать, пока его друзья не окажутся в серьезной беде. Если Джеймс согласится, он не потеряет 1 дух. Иначе, чтобы вступить в бой, Тациту придется этот 1 дух заплатить.

При провале Джеймсу придется согласиться с требованием Мастера.

Алаир храбрый воин, когда дело касается обычных врагов, но он ни разу еще не встречал настоящее чудовище. Когда персонажи проваливаются в западную песчаного червя, Алаиру удастся быстро выкопаться, и он хочет помочь спутникам. Но Мастер требует ***испытать дух***, чтобы Алаир смог контролировать свой страх и остаться поблизости от норы червя, в то время как все внутри него вопит, что надо бежать. Поэтому Давид использует+дух.

На 10+ Давид может сказать, что Алаир останется и постарается помочь друзьям.

На 7—9 Мастер может предложить Алаиру уползти в ужасе и вернуться через некоторое время. Если Давид не согласен и хочет, чтобы Алаир остался и помог, он потеряет 1 дух.

При провале Давиду придется согласиться с требованием Мастера.

Примеры хода *веха*:

Тацит наконец-то собрал денег, чтобы вернуть свой долг зажиточному купцу, связанному с Церковью Христовой. Расплатившись, он освободился от шантажа, угроз и неприятностей, которые купец ему доставлял. Купец, с неохотой принимает деньги и начинает раздумывать как же ему теперь контролировать Тацита.

Джеймс считает, что Тацит достиг важной цели: он больше не имеет значительных долгов, по крайней мере не в финансовом смысле. Он заявляет вежу и может попросить у Мастера +1 опыт или +1 дух. Просить снаряжение или +1 к завершению задания не кажется оправданным с точки зрения повествования.

Поскольку это личная вежа, Мастер решает, одобрить ли ее заявление. В данном случае это логично и ее стоит принять без вопросов.

Саул, Алаир и Тацит сражались за освобождение деревни от ужасного чудовища, поселившегося неподалеку; монстра пришлось долго выслеживать, потом изучать его слабости и, наконец, заманить в ловушку и убить. В конце концов им это удалось.

За время выполнения этого задания Саул узнал слабость чудовища, поговорив со старым слепым мудрецом, который жил неподалеку, и за это заявил вежу. Поскольку это было связано с заданием и явно указывало на прогресс в его выполнении, все игроки согласились, что Саул должен получить вежу и Мастер ее дал.

В финальном бою против чудовища, используя обнаруженную Саулом слабость, троим наемникам удалось его убить. Саул и Алаир нанесли монстру больше урона, но последний удар нанес Тацит. Поэтому Джеймс заявляет вежу за Тацита.

Если Ханна и Давид с этим не согласятся, Мастер рассудит ситуацию и напомним, что Тацит и правда нанес последний удар и по правилам это позволяет заявить вежу. Если Ханна или Давид все равно будут против (а они имеют на это право), никто не получает вежу и Джеймс, понятное дело, им это в будущем припомнит.

Примеры хода завершение задания:

Убив чудовище и освободив деревню, три персонажа возвращаются в штаб-квартиру Железного кулака, чтобы дать отчет магистру. Пора использовать ход *завершение задания*.

Каждый из трех игроков (Давид, Ханна и Джеймс) назначают +1 или -1 одному персонажу другого игрока. Поскольку игроков всего три, Мастер тоже имеет право голоса. Так как миссия была успешной, все они получают еще по +1.

Но когда они добираются до Града Иуды и докладывают, Алаир в назначенное время не является. У него какие-то личные дела, так что Давид будет делать бросок за Алаира со штрафом -1. И, наконец, Ханна дополнительно получит +1, потому что она заявила *вежу* за выяснение слабости чудовища и потратила ее на +1 к ходу *завершение задания*.

Ханна бросает первой и Саул поучил достаточно бонусов, чтобы довести результат до 10+. Ханна может выбрать два варианта из предлагаемых ходом.

Затем бросает Джеймс, и он получает 7—9: ему доступен только один вариант из списка.

Давид бросает последним и получает провал. Так как задание было выполнено успешно, он все равно может выбрать один вариант из списка, но магистр недоволен чем-то, что он сделал, может быть кто-то из других персонажей о чем-то на него пожаловался или же магистру не понравилось, что Алаир не явился для доклада лично.

В Иерусалиме завелась демоническая моровая тварь, и Мастер создал отдельный фронт; хотя это и не задание Железного кулака, персонажи, выполняя свой долг, сразились с демоном. Когда моровая тварь наконец-то пала, поскольку у нее был отдельный фронт, игроки используют ход *завершение задания*.

На 10+ или на 7—9 материальные награды, такие как +1 снаряжение можно описать как военную добычу.

Если кто-то провалил бросок, вместо неудовольствия магистра, Мастер может вставить, к примеру, ненависть других демонов или какую-то напряженность в городе, которая была вызвана осквернителем, а теперь обратилась на персонажа.

Коротко о главном

Используй ходы:

- Когда персонаж делает что-то интересное, опасное или способное изменить сюжет, обычно это ход.
- Если игрок говорит, что его персонаж делает что-то, что похоже на условие срабатывания хода, тогда можно бросать кубики для этого хода.
- Если персонаж хочет добиться чего-то, что входит в сферу возможностей хода, можно бросать кубики.
- Бросая кубики для хода, игрок, с учетом инструкций хода бросает два кубика – $2d6$ +характеристика или $2d6$ +счетчик.
- Если результат 6- это явный провал; 7—9 это успех с ценой или осложнением; 10+ это явный успех.
- Текст хода содержит инструкции о том, что делать в случае успеха или в случае осложнений.

Базовые ходы:

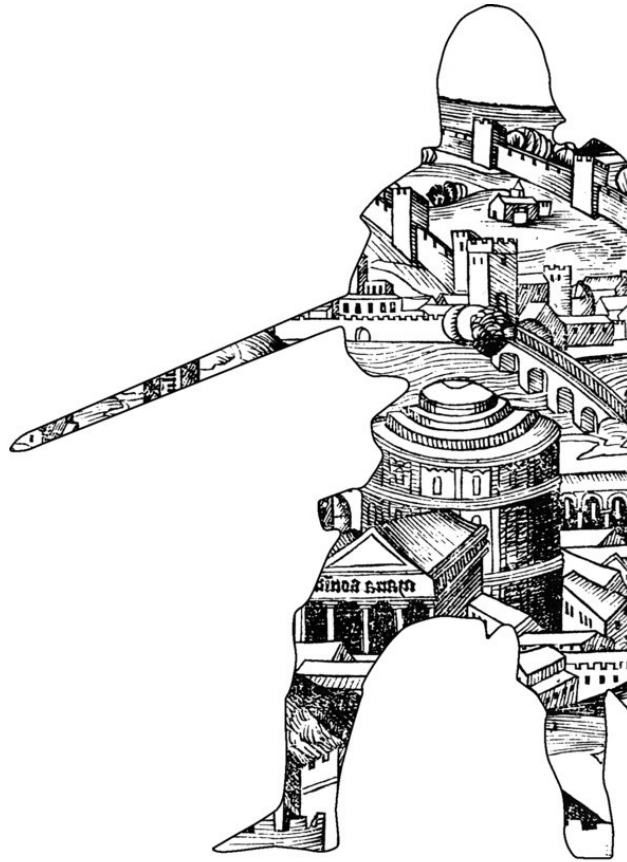
- Базовые ходы доступны всем персонажам для выполнения разного рода действий.
- Используй ход **противостоять опасности**, когда делаешь что-то, не описанное другими ходами; этот ход – реакция на опасность, попытка достичь определенной цели, сопротивление и противостояние опасности. Кроме того, он позволяет игрокам плотно взаимодействовать с сюжетом.
- Используй **помощь** или **конфликт**, когда один персонаж явно пытается помочь или помешать другому; этот ход часто требует проверки другого хода, чтобы определить, была ли попытка помочь или помешать успешной.
- **Внимательность** подходит, чтобы собирать информацию в любой удобный момент. Информация может быть о ситуации, стратегии и тактике или о человеке, чудовище, персонаже игрока или Мастера.
- Используй ход **манипулировать** для разговоров, взаимодействия, соблазнения, мелкой лжи или переговоров. Однако, для этого всегда нужен некий рычаг воздействия или убедительное и чарующее представление.
- А вот ход **лгать и обманывать** явно срабатывает, когда кто-то начинает лгать, маскироваться или обманывать.

Второстепенные ходы:

- Используй ход **припасы и заряды**, когда персонажу надо потратить золото или иметь под рукой какое-то снаряжение, в том числе стрелы, болты и прочие заряды. Этот ход дает запас, который можно тратить, когда надо.
- Используй ход **испытать дух**, когда персонаж сталкивается с искушением, когда делается что-то, что подвергает испытанию его волю. Обычно решение о применении этого хода принимает Мастер.
- Используй ход **веха** как инструмент состязания между персонажами; кто первым заявит веху на пути к достижению цели или выполнению задания?
- Используй ход **завершение задания**, когда персонажи завершают задание Железного кулака, разрешают фронт или выполняют иную важную

задачу. Вместе с вехой этот ход увеличивает значение счетчиков духа и снаряжения.

Бой

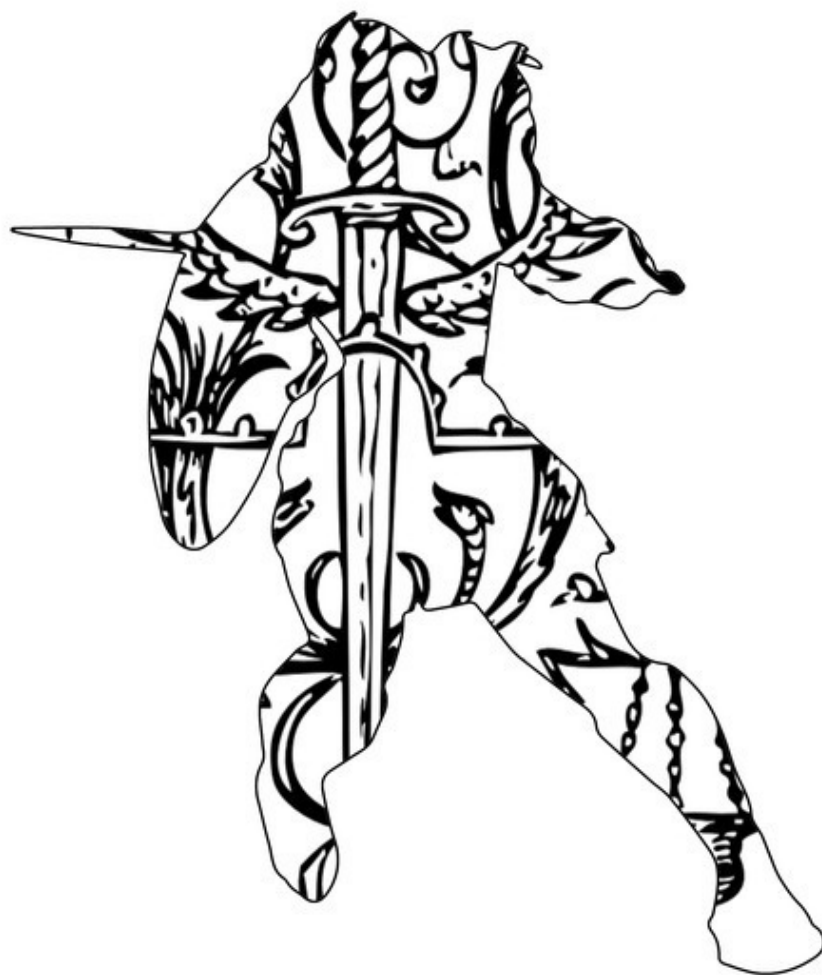


Механика боя

Бой в Железном мире – событие не редкое, хотя стоит предупредить, что дело это весьма смертоносное, как для персонажей Мастера, так и для персонажей игроков. Но все же в основном для ПМов.

Все действия в бою можно совершать при помощи боевых ходов, описанных ниже, хотя персонажи, конечно, могут использовать свои особые ходы и, зачастую, такие базовые ходы, как *противостоять опасности*, чтобы избежать какой-то угрозы или *внимательность*, чтобы оценить ситуацию на поле боя.

Простейшее взаимодействие на поле боя это обмен ударами, который представлен ходом *вступить в бой*, или дальняя атака с помощью хода *сделать выстрел*. Если персонаж решает занять оборонительную позицию, ход *защищать и удерживать* будет оптимальным тактическим выбором.



В большинстве случаев, когда игрок совершает боевой ход, он наносит урон противнику при результате 10+ и довольно часто при результате 7—9. Почти у всех ходов есть дру-

гие возможности, которые делают более интересным повествование и улучшают результаты действий в бою.

На 7—9 и при провале, Мастер всегда имеет возможность сделать собственный ход — он может нанести персонажу урон или сделать что-то еще.

Ходы и урон на 7—9 часто несут в себе последствия для обеих сторон и считаются происходящими одновременно; таким образом, оба противника могут, например, нанести друг другу урон. Даже если урон был для одного из них смертельным, все равно можно рассчитать урон с обеих сторон и сделать соответствующие ходы.

И помни, что вести бой — значит не просто использовать постоянно один и тот же ход, пока не завершится бой: дополнительные ходы важны тем, что обеспечивают разнообразие и меняют темп боя, ритм и ощущения за столом.

Прочие ходы

Итак, поскольку мы знаем, что бой вряд ли будет разрешен только ходом *вступить в бой*, какие еще ходы можно использовать?

Игроки могут использовать другие ходы, когда они делают что-то, кроме как размахивают оружием. Они могут использовать *внимательность*, чтобы оценить ситуацию или даже человека и решить, что делать дальше. Это классический ход, который замедляет темп боя за столом, придавая ему более тактическое ощущение.

Возможно, игрокам придется *противостоять опасности*, используя+сталь или +холод, чтобы защититься от атаки или избежать надвигающейся беды, либо для того, чтобы выполнить сложный маневр и получить сюжетное преимущество. Также игроки могут использовать+тень с ходом *противостоять опасности*, если кто-то дает им возможность ударить в спину (в этом случае весь нанесенный урон становится бронебойным). Физические ходы придадут бою ощущение ожесточенной борьбы.

Обрати внимание, что ходы — это не раунды: оценив ситуацию, игрок может после этого совершить атаку, если сюжетная ситуация это допускает. Иными словами, это не тот бой, где надо отслеживать каждое действие и движение с помощью счетчиков, таймера и линейки. Но если по какому-то поводу начинается серьезный спор, тогда да — действуйте «пошагово». Каждый игрок получает право на один или два броска, прежде чем наступит очередь следующего.

Ходы Мастера

Ты, как Мастер, можешь делать свои ходы после каждого хода игрока, объявляя действия врагов. Но, опять же, ты не следуешь пошаговой структуре. Вместо этого ты делаешь ходы Мастера (описанные в этой книге в разделе для Мастера) когда возникает такая возможность.

Возможности бывают такого рода:

- **Механические:** когда игрок получает результат 6- обычно стоит ударить побольнее. Если результат 7—9, ты все равно делаешь свой ход: изначально лучше быть помягче (делать мягкие ходы, а не жесткие). А с середины боя используй жесткие ходы и на 7—9 (например, нанеси урон).

- **Сюжетные:** игрок игнорирует опасность или решает ничего против нее не предпринимать; или игрок принимает явно плохое с сюжетной точки зрения решение и попадает прямиком в беду.



Все твои ходы, следуют ли они механическому условию (бросок) или сюжетному (объявленные действия), дадут тебе возможность чем-то подкрепить повествование: если ты ввел опасность, используй ее, чтобы создать последствия (нанести урон или нечто другое).

Помни, что в бою, как и во всей остальной игре, твои ходы Мастера должны явно проистекать из повествования (быть тем, что имеет смысл и здорово выглядит) и использоваться для задания темпа боя.

Замедляйся для использования тактики (например, угрожай им, покажи приближающийся удар, дай оценить ситуацию с помощью внимательности, позволь решить, как отреагировать) или подталкивай к действию (нанеси урон, но не только: загони их в угол и раздели, лиши удобной позиции, двигай туда, куда нужно), вступай в бой и отступай, используй ходы чудовищ и не бойся, когда надо нанести урон и требовать противостоять смерти в бою с опасными врагами.

Ходы урона

Смерть и поражение в бою зависят не только о числовых счетчиков: для этого есть специальные ходы, называемые ходами урона. Наносится ли урон персонажу или игрок выбирает вариант нанести решающий удар, для этого всегда есть отдельных ход.

Получить урон – это ход, который используется, когда персонаж игрока ранен, а **решающий удар** применяется, когда урон был нанесен врагам, будь то люди или чудовища. Эти ходы используют два счетчика: счетчик здоровья персонажей (ход получить урон) и счетчик ран для ПМов и чудовищ (ход решающий удар).

Ходы **решающий удар** и **получить урон** крайне важны для боя, потому что именно эти ходы (а не просто сумма полученного или нанесенного урона) могут завершить бой в пользу персонажей игроков или их врагов. Тем не менее счетчики (здоровье и раны) важны, потому что служат модификатором броска, который делает более или менее вероятным определенный исход, например, смерть или поражение противника.

Ходы боя

Ходя боя по сути делятся на два основных и два особых. Но помни, что в определенных обстоятельствах тебе, вероятно, придется использовать и базовые ходы.

На страницах ниже представлены следующие ходы боя:

- Вступить в бой
- Сделать выстрел
- Защищать и удерживать
- Противостоять смерти

Советы о ходах боя

Несколько советов о том, как и когда использовать ходы боя:

- Ход **вступить в бой** представляет собой обмен ударами или атаку. Это основной ход ближнего боя, как с оружием, так и без.

- Ход **сделать выстрел** – это его эквивалент для дальнобойного оружия. В повествовании он может представлять собой несколько выстрелов, а не один.

- А вот ход **защищать и удерживать** используется в качестве тактического инструмента или когда главная цель – защитить кого-то или что-то, или выиграть время.

- И наконец ход **противостоять смерти** очень важен в бою с чудовищем или значительно превосходящим противником. Важно не забывать, чтобы игроки использовали его, когда вступают в неравный бой, независимо от других модификаторов, связанных с размером группы или чудовища.

Вступить в бой

Когда ты сражаешься в ближнем бою, используй +сталь. Если ты на боевом коне, ты наносишь +1 урон (если у тебя нет для этого лучшего хода).

На 10+ нанеси свой урон и выбери два варианта.

На 7—9 нанеси свой урон и выбери один. Мастер делает ход одновременно с твоим, но не может противоречить твоему выбору.

- *Превосходная тактика и отличная позиция или оружие дают тебе преимущество, получи +1 к превосходству и опиши это.*

- *Ты отлично сманиеврировал (заставил врага отступить, загнал в угол или прорвался) или твоя атака пугает, впечатляет или нервирует противника.*

- *Ты атакуешь мощно или быстро и можешь разделить урон между несколькими врагами.*

- *Ты атакуешь точно или агрессивно и наносишь +1 бб¹ урон.*

- *Ты решаешь, что пора заканчивать бой: используй ход **решающий удар**.*

При провале ты промахнулся, и Мастер делает свой ход.

Используй ход **вступить в бой**, когда персонаж, вооруженный обычным или импровизированным оружием, или даже безоружный, сталкивается с одним или более противником,

¹ Здесь и далее бб означает «бронейбойный» т.е. урон, который игнорирует броню цели.

которые способны, в свою очередь, причинить ему вред или иным образом активно защищаются. Иногда персонаж может нанести урон другим ходом, например, **противостоять опасности** с помощью +стали, но это бывает в ситуации, когда противник не может нанести ответный урон или защищаться.

Кроме того, если противник безвреден, обездвижен или совсем не ожидает атаки, и это следует логике повествования, Мастер может сказать, что урон наносится без всяких бросков или, что противник убит на месте.

Любой сделанный персонажем выбор должен иметь четкие последствия в повествовании: например, получение превосходства или отличный маневр должны явно помещать персонажа в удачное положение, возможно, исключая контратаку или закладывая основу для следующего хода.

Эффекты хода нужно использовать немедленно: как и в настоящем бою, эти преимущества надолго не сохраняются. Как только действия персонажа потребуют другого хода, повествовательные эффекты предыдущего прекращают действовать.

Выбирай вариант с **решающим ударом**, чтобы получить шанс закончить бой.

Сделать выстрел

Когда ты метаем оружие или стреляешь, используй этот ход. Назови цель (цели) и используй +холод. Чтобы сделать выстрел ты должен потратить один шанс из припасов и зарядов. Обычно одного шанса хватает на весь бой.

На 10+ нанеси свой урон и выбери два варианта.

На 7—9 нанеси свой урон и выбери один. Мастер делает ход одновременно с твоим, но не может противоречить твоему выбору.

- Ты не даешь им подойти или держишь дистанцию и сможешь стрелять вновь.
- Ты готов к ближнему бою, получи +1 к превосходству, если затем вступишь в бой.
- Ты можешь сделать несколько выстрелов и разделить свой урон на несколько врагов.
- Ты находишь укрытие и получаешь -1 урона от возможных контратак.
- Ты атакуешь очень точно и наносишь +1 бб урон.
- Ты решаешь, что пора заканчивать бой: используй ход **решающий удар**.

При провале ты промахнулся, и Мастер делает свой ход.

Когда ты хочешь использовать этот ход, тебе нужен как минимум один запас от хода **припасы и заряды**.

Если не хочешь рисковать и остаться без боеприпасов в начале боя, используй ход **припасы и заряды** заранее, когда битва еще не началась. Но если это кончится провалом, ты окажешься целью хода Мастера и, конечно же, может оказаться, что у тебя не осталось стрел.

Если ты потратил все запасы от хода **припасы и заряды** во время боя или до него, можешь сделать бросок опять, даже посередине боя. Однако, если к отсутствию стрел привели обстоятельства повествования, ты не можешь делать этот бросок, пока у тебя или еще у кого-то не будет какой-то возможности пополнить припасы.

Когда Мастер делает ход против игрока, использующего дальнобойное оружие, он может нанести урон в ответ, но только если противник тоже вооружен дальнобойным оружием или, если он каким-то образом, сможет подойти достаточно близко, чтобы вступить

в ближний бой. Если персонаж вступил в ближний бой, логично, что у него не будет возможности опять использовать дальнобойное оружие, пока он не найдет способ занять удобную для этого позицию.

Защищать и удерживать

Когда ты кого-то или чего-то защищаешь в бою или удерживаешь позицию, используй+сталь. Если ты делаешь это с помощью дальнобойного оружия, потрать один шанс из Припасов и зарядов и используй+холод.

На 10+ выбери два из этого списка или из списка 7—9:

- Нанеси урон оружия -2 (может стать 0)
- Ты решаешь, что пора заканчивать бой: используй ход **решающий удар**.

На 7—9 получи выбери один вариант. МЦ делает ход одновременно с твоим, но не может противоречить твоему выбору.

- Какое-то время удерживай позицию, они не могут пройти мимо, заставить тебя отступить или загнать в угол.
- Сохраняй или проложи путь к отступлению, организовано отступи или заблокируй кому-то путь.
- Подготовь контратаку, получи +1 к превосходству или дай +1 к превосходству союзнику.
- Отвлеки на себя атаки врага или привлеки к себе его внимание.
- Твоя оборона крепка, получай -1 урон или дай эту защиту союзнику, которого оберегаешь.

При провале твое положение шатко и Мастер делает свой ход.

Используй этот ход вместо хода **вступить в бой**, когда твой главный приоритет – это удерживать позицию, защищать кого-то или что-то, или не дать кому-то сбежать.

При этом ходе особенно важно не лишать игрока заслуженной победы на 7—9, как собственно и при других ходах.

Например, если игрок удерживает позицию, ты не можешь отнять ее у него или немедленно сделать его целью угрозы. Лучше готовить другую угрозу, для другого момента.

При провале, оборона естественно слаба и потому позиция или защищаемый объект немедленно окажутся под угрозой или будут повреждены.

Противостоять смерти

Когда ты сталкиваешься с большим чудовищем, явно превосходящим противником (судя по его параметрам) или большим количеством врагов, но продолжаешь, несмотря ни на что, сражаться с оружием в руках, в первую очередь используй+сталь.

Ты можешь использовать+холод, если у тебя есть соответствующих ход или если используешь дальнобойное оружие с риском контратаки. В случае магического конфликта можно использовать+ум и т. д.

Пока ты в бою, ты должен будешь противостоять смерти.

На 10+ выбери одно из этого списка или одно из списка 7—9:

- Ты прикрываешь союзников, позволяя им атаковать, не противостоя смерти и пока что избегаешь нацеленного на тебя урона.

- *У тебя есть шанс сбежать невредимым, но бросив всех остальных.*

На 7—9 выбери одно, но Мастер сделает ход одновременно с твоим и, вероятно, тебе нанесут урон, хотя Мастер не может противоречить твоему выбору.

- *Ты жертвуешь собой, удерживая врага и даешь другим время сбежать.*
- *Ты можешь сражаться, используя ход боя, но сначала Мастер сделает против тебя свой ход, обычно особый ход противника, или нанесет урон.*

При провале готовься к боли и твой ход прерван.

Этот ход увеличивает опасность, по сути ты **рискуешь получить урон** постоянно, пока находишься в бою, используя сначала этот ход, а потом еще и свой боевой. Это отражает сложность боя против гораздо большего или более сильного противника, например, чудовища или большой группы.

Например, против большого чудовища персонаж не может просто **вступить в бой**: он должен сделать бросок и подгадать момент для себя или для кого-то другого, но Мастер в данном случае сможет сделать ход — в том числе нанести урон.

Примеры ходов боя

Примеры хода **вступить в бой**:

Саул ввязывается в стычку с телохранителем купца, после обмена грубостями оба хватаются за оружие, и Ханна использует ход **вступить в бой**.

На 10+ Саул наносит урон телохранителю, и Ханна выбирает два варианта. Например, она может получить +1 к *превосходству* и добиться какого-то преимущества и еще нанести +1 урон (бб).

На 7—9 Саул наносит урон, и Ханна может выбрать один вариант; Мастер тоже может сделать ход, но не противореча Ханне. Если Ханна, к примеру, захочет оттолкнуть телохранителя и заняться купцом, то Мастер может сказать, что перед этим телохранитель нанес Саулу урон или же сделать более мягкий ход, угрожая тем, что телохранитель поднимет тревогу.

При провале Саул не наносит урона, и Мастер может сделать свой ход, либо нанести Саулу урон, либо, например, зажав его в угол или дав купцу возможность сбежать.

Алаир гнался по улицам ночного города за мелким демоном. Сбежать демону не удалось, и он поворачивается, чтобы сражаться. Поскольку это низший демон, **противостоять смерти** нужды нет, и Давид просто говорит, что Алаир обнажает меч и **вступает в бой**.

На 10+ Алаир наносит урон, и Давид может выбрать два варианта: например, он может сказать, что демон теперь напуган и загнан в угол, а потому не может сбежать.

На 7—9 Алаир все равно наносит урон, и Давид может выбрать один вариант. Затем Мастер сделает свой ход, не противореча тому, что выбрал Давид. Алаир гнался за демоном, потому что тот украл драгоценный камень, поэтому Давид решает загнать его в угол и перекрыть пути к отступлению. Потому Мастер решает, что демон нанесет Алаиру урон.

При провале Алаир не наносит урона, и Мастер делает свой ход. Поскольку идет бой, он может нанести Алаиру урон или выбрать ход помягче и дать демону новую возможность сбежать.

Примеры хода **сделать выстрел**:

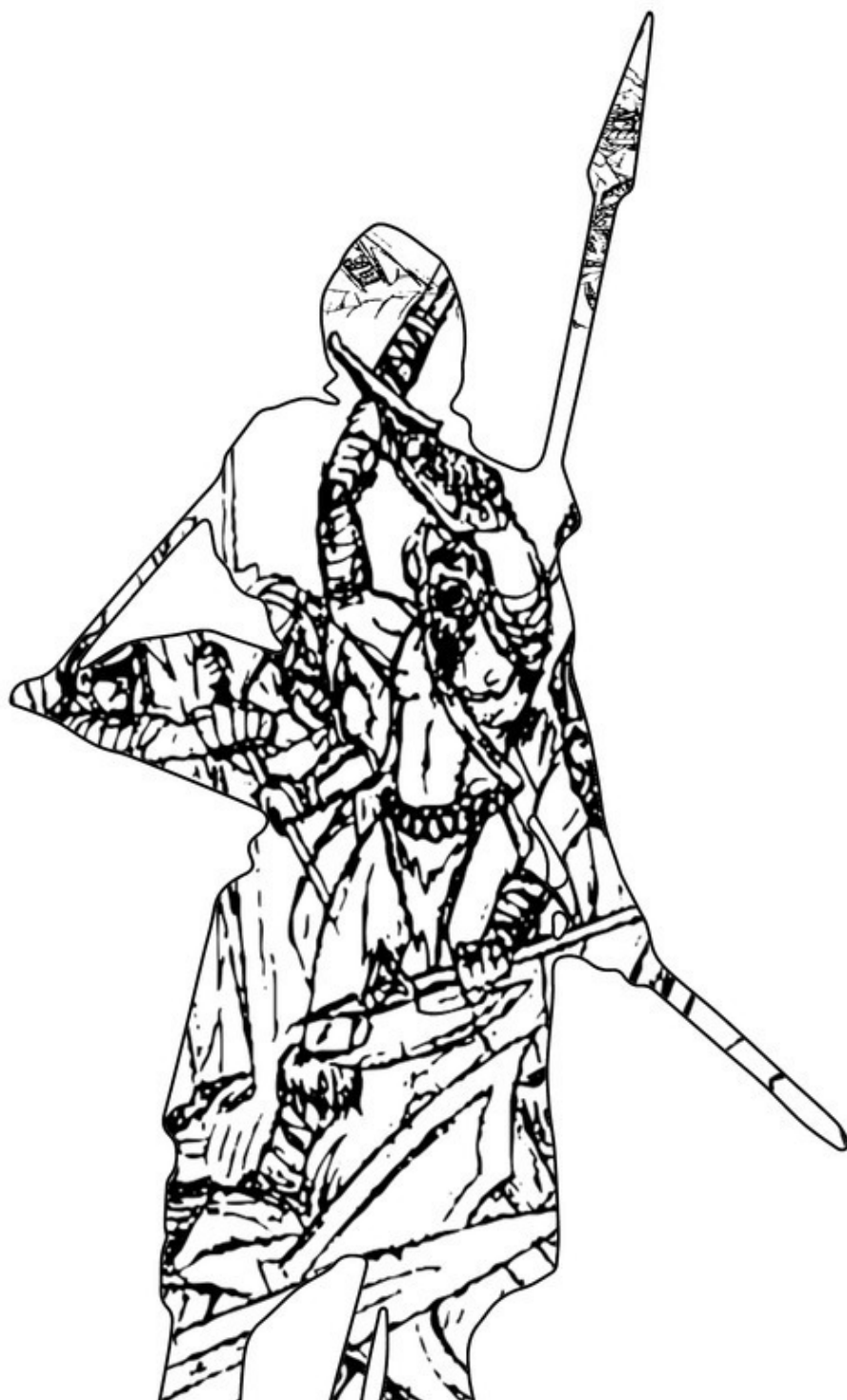
Тацит стоит на крыше небольшого дома в деревне, которую грабят бандиты. Его отрезали от остальных спутников и два бандита приближаются к дому, чтобы на него напасть. Тацит готовит лук и Джеймс *делает выстрел*.

Для начала он тратит один запас от хода *припасы и заряды*, поскольку с прошлого использования парочка у него еще осталась. Затем Джеймс использует+холод для хода дальнего боя.

На 10+ Тацит наносит урон и Джеймс выбирает два варианта. Во-первых, он решает не дать врагу подойти и получает время на еще один выстрел, а во-вторых, наносит +1 урон (бб) одному из тех, в кого стрелял. Джеймс надеется уложить как минимум одного, прежде, чем они войдут в дом, чтобы уравнивать шансы.

На 7—9 Тацит наносит урон и Джеймс может выбрать один вариант. Поскольку он надеется уложить одного врага, он решает, например, удержать их на расстоянии. Однако, Мастер может сделать свой ход. Например, он может сделать мягкий ход и объявить, что оба бандита ныряют в укрытие и прицеливаются в него из собственных луков или что у одного из них есть факел и он явно собирается поджечь дом. Поскольку идет бой, нет необходимости использовать мягкий ход, прежде чем наносить урон, так что если Мастер захочет, он может сказать и то, что у бандитов наготове были луки и они стреляют по персонажу в ответ, нанося урон в ход Мастера.

При провале стрела Тацита проходит мимо, и Мастер может сделать ход. Опять же, он может нанести урон или подготовить для Тацита кое-что похуже.



Алаир и Саул стоят на берегу реки через которую плывет пара вражеских шпионов, пытающихся сбежать обратно к своей армии, где они сообщат о расположении отряда персонажей. Давид и Ханна *делают выстрел*, чтобы убить шпионов прежде чем те сбегут.

Обоим нужно потратить запас от *припасов и зарядов*, но поскольку у Давида запасов нет, ему сначала придется использовать ход *припасы и заряды*, чтобы получить хотя бы

один запас и потратить его на стрелы. Либо, поскольку у Ханны есть два запаса, она может потратить один для Саула и один для Алаира, чтобы оба персонажа использовали стрелы Саула.

Давид получает 10+ на броске за Алаира и решает удерживать их в пределах дальности еще на один выстрел и нанести +1 урон (бб) плюс обычный урон.

Ханна получает 7—9 и поскольку два шпиона уже замедлены выбором Давида, она тоже выбирает +1 урон (бб) – ей доступен только один вариант – плюс наносит обычный урон.

Однако, Мастер может сделать ход против Саула и, поскольку шпионы явно не могут атаковать в ответ, он может, например, сказать, что Саул поскользнулся на берегу реки, упал и теперь ему сложнее делать следующий выстрел: он получает -1 к превосходству.

Примеры хода *защищать и удерживать*:

Тацит вместе с парой других охранников сопровождает дворянина, когда на того внезапно нападает несколько убийц. Поскольку дворянин обладает очень важной для Железного кулака информацией, Тацит должен защищать его любой ценой.

Поэтому Джеймс использует ход *защищать и удерживать*, вместо того, чтобы просто вступить в обычный бой с убийцами: его цель – обеспечить безопасность дворянина, пока остальная охрана делает свое дело.

На 10+ Тацит может выбрать два варианта и один из них – это нанести урон убийцам, но со штрафом -1. В качестве другого варианта он может решить сдерживать убийц и дать дворянину возможность сбежать или решить вызвать огонь на себя, отвлекая врагов от дворянина и получить -1 урон или уменьшить на 1 урон от ран, полученных дворянином.

На 7—9 Тацит не наносит урона, такого варианта у него нет, но защищается все равно успешно и Джеймс может выбрать один вариант, например, не давать убийцам подойти к дворянину или сделать их уязвимым для контратаки охранников.

При провале Тацит оказывается в неудачном положении; Мастер может сделать ход и вероятно решит, что один из убийц наносит урон Тациту, а то и самому дворянину.

Тацит и Саул удерживают небольшой мост, чтобы не дать пройти группе бандитов, пока Алаир спешит за помощью. Вместо того, чтобы вступить в бой, оба игрока выбирают оборонительную стойку и пытаются выиграть время, а не убить бандитов.

Джеймс первый использует ход *защищать и удерживать*: на 10+ у Тацита два варианта: например, Джеймс может решить удерживать позицию или дать Ханне +1 к превосходству для контратаки, или же нанести одному из бандитов урон, но со штрафом -1.

Теперь Ханна может использовать ход *защищать и удерживать* или попытаться убить одного из бандитов просто *вступив в бой*. Если бы Джеймс вместо 10+ получил 6-, Мастер мог бы, например, использовать свой ход, чтобы бандиты начали теснить персонажей, прорываясь мимо них. На этом этапе, поскольку удержать бандитов необходимо, Ханне, вероятно, стоит использовать ход *защищать и удерживать*.

Обычно один персонаж на 10+ или 7—9 может успешно защитить человека или позицию и дать другим в группе возможность контратаковать. Если первый персонаж проваливает бросок, другие тоже могут попробовать, но с каждым провалом ситуация будет ухудшаться.

Примеры хода *противостоять смерти*:

Тацит и Алаир столкнулись с гигантским демоном, настолько огромным и ужасным, что он способен раздавить большинство обычных солдат безо всякого труда. Этот монстр требует хода *противостоять смерти*.

Джеймс действует за Тацита первым и, поскольку Тацит вооружен луком, он использует+холод. Джеймс получил результат 10+ и так как его персонажу очень надо остановить этого демона прямо сейчас, Джеймс конечно же не выбирает вариант сбежать невредимым.

Поэтому Джеймсу надо решить, избавить ли Тацита от опасности и дать шанс Алаиру (который сможет атаковать без того, чтобы **противостоять смерти**) или же рискнуть и сделать выстрел, но попасть под действие хода Мастера.

Джеймс решает уступить Алаиру, так что Тацит в безопасности (он не получит урон и не станет целью ответной атаки) и Давид может бросать кубики за Алаира, сразу **вступая в бой** без хода **противостоять смерти**.

После нескольких обменов ударами демон ранен, но еще далеко не побежден. Персонажи опять **противостоят смерти** и в этот раз Алаир действует первым, атакуя демона, чтобы отвлечь его и дать Тациту шанс расстрелять его из лука.

Давид использует+сталь для хода **противостоять смерти**; он получает 6- и Мастер немедленно делает ход, а Алаир не может продолжать атаку. Демон с легкостью блокирует меч Алаира и бьет в ответ, нанося персонажу урон.

Теперь Давид использует за Алаира ход получить урон (см. соответствующую главу) и не может вступить в бой, как хотел.

Пришло время действовать Тациту: у Джеймса еще есть стрелы и он использует+холод для хода **противостоять смерти**. Он получает 7—9 и потому Джеймс решает рискнуть дать Мастеру сделать ход, чтобы получить право сделать выстрел.

Но сначала Мастер делает ход, и демон оказывается очень близко к Тациту – после этого он больше не сможет стрелять и вскоре будет вынужден вступить в ближний бой. Продолжим: Джеймс делает выстрел и с результатом 7—9 наносит еще урон чудовищу, а Мастер получает возможность сделать ход, в этот раз нанося урон, потому что демон теперь явно достаточно близко.

Демон сильно изранен, но еще жив; Давид снова действует первым и говорит, что Алаир бьет демона сзади, пока чудовище занято Тацитом. В этот раз бросок хода **противостоять смерти** хорош и с результатом 10+ Давид решает рискнуть и атаковать самому, а не давать шанс союзнику.

Поэтому теперь у него есть право сделать боевой ход и попытаться нанести урон, но сначала Мастер сделает свой ход, например, развернуться, вырвать у Алаира щит и отбросить его подальше, сделав персонажа более уязвимым.

Давид бросает удачно и на ход **вступить в бой** и на последующий **решающий удар** и чудовище почти побеждено.

Когда для Тацита приходит время действовать вновь, Джеймс говорит, что персонаж старается отойти подальше от чудовища и опять использует лук. Джеймс получает хороший результат на броске для хода **противостоять смерти** и на 10+ решает дать шанс Алаиру.

В следующем ходу Давид может **вступить в бой**, не используя ход **противостоять смерти** и, к счастью для обоих игроков, демон наконец побежден после отчаянной, но тщетной попытки сразить Алаира.

Нанесение урона

Для нанесения и получения урона существуют соответствующие ходы. Эти ходы используются и в случае получения урона вне боя, но, конечно, чаще всего они применяются в бою.

Иными словами, игроки будут наносить и получать урон вполне традиционным образом – урон будет наноситься оружием и уменьшаться броней, а результат отмечаться примерно, как с хит-пойнтами или очками жизни/здоровья в других играх. Однако исход стычки, будь то один обмен ударами или весь бой, определяется ходами урона.

Есть ход для получения урона персонажем и еще один ход для урона, нанесенного противнику. Когда персонаж наносит удар противнику, используй ход **решающий удар** и его последствия применяются к противнику. Когда персонаж получает удар, используй ход **получить урон** и его последствия применяются к персонажу игрока.

Урон за вычетом брони

Для расчета урона всегда берется урон от оружия или окружения/ситуации плюс возможные бонусы, минус значение брони и щита или иной подходящей защиты, если она применима. Если одна цель получает урон от разных источников, броня **каждый раз вычитается отдельно**.

Именно этот урон за вычетом брони получают и отмечают на листах персонажи игроков и Мастера. В некоторых случаях урон, или его часть, может быть бронебойным (бб); урон такого типа игнорирует значение брони.

Нулевой или отрицательный урон за вычетом брони считается отсутствием урона, поэтому персонаж не использует ход **получить урон**. Однако в этом случае персонаж все равно может, если захочет, выбрать вариант **решающий удар**.



Урон ПМам и чудовищам

Когда персонаж получает результат 10+ или 7—9 для хода боя, игрок имеет возможность совершить решающий удар, чтобы попытаться закончить бой.

Обрати внимание, что этот ход можно выбрать **даже если урон за вычетом брони был меньше или равен 0**: результат 10+ или 7—9 использования боевого хода означает, что цели был нанесен какой-то удар или достигнуто важное преимущество. Поэтому шанс закончить

бой есть, несмотря на числовое значение урона. **Именно ход решающий удар**, а не просто нанесенный урон, **может закончить бой** в пользу персонажа.

Также помни, что Мастер тоже может наносить урон ПМам и чудовищам одним из своих ходов или в результате обстоятельств повествования. В таких случаях Мастер может попросить игрока сделать против кого-то ход **решающий удар** даже если до этого не использовались ходы боя.

Раны

У противников нет фиксированного количества хитов: когда противнику наносится урон, отмечай его как раны рядом с его именем на твоём листе. Раны 0 означают, что он не получил никакого урона.

Раны 3 или «Раны +++» означает, что противник пока суммарно получил три урона.

Игрок использует ход **решающий удар** против врага каждый раз, когда данный вариант выбирается из остальных вариантов хода боя: нанося **решающий удар**, игрок прибавляет суммарные раны (общее количество полученного противником урона) к броску. Большее количество ран (полученного урона) конечно же повышает шанс победы над противником.

Решающий удар

Когда ты выбираешь этот вариант или когда обстоятельства наносят им урон, прибавь урон за вычетом брони к ранам персонажа Мастера, а затем брось 2d6+суммарные раны для малозначимых врагов, 1d6+суммарные раны (да, только один кубик) для важных персонажей Мастера, чудовищ и демонов.

На 10+ игрок выбирает одно за врага:

- *Враг убит, смертельно ранен или жестоко изувечен и выведен из строя.*
- *Враг лишен сознания, сбит с ног или как-то иначе побежден.*
- *Вместо этого выбери два из списка ниже.*

На 7—9 противник выбирает одно, но Мастер делает ход:

- *Рана серьезная, противник получает +1 урон (бб).*
- *Персонаж получает преимущество и +1 к превосходству.*
- *Противник в панике, обезоружен или чего-то лишается.*

При провале было просто больно: бой продолжается, и Мастер делает свой ход первым.

Результат 10+ позволяет убить или иным образом победить противника одним точным ударом. Для мелких прислужников это вполне нормально: игрок будет бросать 2d6 и достаточно быстро их победит.

Более сильные противники важнее для сюжета, здесь бой, вероятно, будет длиться дольше: речь идет о важных ПМах, серьезных соперниках и любых демонах. Для них ход решающий удар делается с броском 1d6. Маловероятно, что первые несколько бросков дадут результат 10+.

Игрок может выбрать 2 варианта из списка на 7—9 даже если получил результат 10+ и мог просто убить или победить противника. Выбирая два варианта из списка на 7—9, игрок может получить, например, +1 к превосходству и продлить бой. Может это и жестоко, но иногда полезно.

Бой заканчивается, когда игрок получает 10+ и выбирает соответствующий вариант из списка. Ты, как Мастер, можешь закончить его раньше, если, например, враг обезоружен и не собирается сражаться насмерть.

И конечно, если персонаж сражается с несколькими врагами, результат 10+ против одного из них, выводит из боя одного врага, но остальные могут продолжать сражаться.

Примеры хода *решающий удар*:

Сражаясь с телохранителем купца, Саул наносит противнику урон. Ханна использует ход *решающий удар* и бросает 2d6, надеясь избавиться от телохранителя.

Сначала рассчитывается урон за вычетом брони, т.е. урон от оружия Саула минус броня телохранителя. Этот урон добавляется к ранам телохранителя. Ханна получает результат 7—9 и Мастер решает обезоружить телохранителя и сделать ответный ход. Ханна не смогла завершить бой, хотя Саул теперь явно имеет преимущество.

Когда телохранитель снова получит урон, он будет добавлен к ранам и повысит шанс того, что Ханна получит результат 10+ и закончит бой.

Тацит только что выпустил стрелу в великана и Джеймс решил сделать ход *решающий удар*. Урон лука, минус броня великана, плюс 1 бб урон, выбранный Джеймсом при ходе *сделать выстрел*, дает нам урон за вычетом брони.

Он отмечается как раны великана и Джеймс прибавляет эти раны к броску хода *решающий удар*. Броску 1d6 – это чудовище, а не просто какой-то ПМ.

На 10+ Джеймс имеет право объявить, что великан убит или ранен настолько серьезно, что больше сражаться не сможет. Поскольку персонажи собирались взять чудовище живым, Джеймс выбирает именно второй вариант.

На 7—9 Мастер мог выбрать, например, что стрела попала в уязвимое место, нанеся +1 бб урон или дать Джеймсу +1 к *превосходству* или обезоружить великана, но точно не напугать. Теперь Мастер делает свой ход.

Обрати внимание, что на 6-, при самом худшем результате, раны все равно отмечаются, а потому вероятность завершить бой в следующие несколько раундов растёт, так как это увеличивает вероятность получить результат 10+ для хода *решающий удар*.

Однако на 6- Мастер делает свой ход, например, показывает неминуемую опасность или наносит персонажу урон.

Урон персонажу

Полученный персонажем урон отмечается **на счетчике здоровья**, который имеет значение от -3 до +3. Положительное значение указывает на то, что полученный урон был легким и несущественным, а отрицательное указывает на тяжелое состояние.

Когда здоровье достигает значения -1, отметь клетку состояния *нестабилен*; когда персонаж нестабилен, он может время от времени получать дополнительный урон, когда Мастер делает свои ходы. В нестабильном состоянии раны ухудшаются.

В начале игры на счетчике здоровья персонажа нет отметок: первый полученный урон поставит значение счетчика на +3.

Иными словами, счетчик здоровья персонажа, который полностью здоров, будет иметь значение +4, но оно никогда не используется.

Когда персонаж получает урон (отмечая новое значение счетчика здоровья), игрок использует ход *получить урон* для своего персонажа, используя для броска положительный или отрицательный модификатор счетчика здоровья.

Как персонаж получает урон

Персонаж может получить урон в результате хода Мастера; это может случиться как в силу механических, так и в силу повествовательных причин.

Механическое условие срабатывает, когда Мастер делает ход и наносит урон персонажу, потому что игрок получил результат 6- при своем ходе, а в бою, иногда и на 7—9.

Повествовательное условие срабатывает, когда персонаж явно подвергает себя опасности или никак не реагирует на угрозу и т. д. В этом случае Мастер наносит соответствующий урон.



Получить урон

Когда ты получаешь урон, уменьши счетчик здоровья на количество урона за вычетом брони и брось 2d6+здоровье.

На 10+ выбери одно для своего персонажа:

- *Все не так плохо: если можешь вычести 1 из значения превосходства, вычти и еще получи на 1 урон меньше.*
- *Забудь про боль и сражайся; получи +1 к превосходству и не меняй урон.*

На 7—9 выбери одно для своего персонажа:

- *Очень больно: не меняй урон.*
- *Удар чего-то тебя лишил: предложи что-то Мастеру и не торгуйся. Если он согласен, ты получишь на 1 урон меньше (вплоть до 0). Если откажется, урон остается, и ты получаешь -1 к превосходству.*

При провале отметь новый уровень здоровья, получи -1 к превосходству и Мастер (или противник) выберет одно – он может идти по порядку, а может и нет.

- *Все серьезно: ты можешь что-то потерять, быть обезоруженным, вынужденным отступить, упасть на землю.*
- *Все страшно: ты можешь быть в ловушке, в панике, на время выведен из строя или нечто похуже.*
- *Хлещет кровь, хрустят кости, ситуация критическая: отметь состояние нестабилен.*
- *Смертельно, но только если твое здоровье -3: рана смертельна если ты не возьмешь вместо этого увечье.*

Первая единица полученного урона устанавливает счетчик здоровья на +3: счетчик полностью здорового персонажа имеет значение +4.

Обычно, особенно в не слишком важных боях, на 6- Мастеру стоит (но он не обязан) применять пару вариантов из списка на 6-, прежде чем наносить смертельную рану. Кроме того, чтобы Мастер или другой игрок могли нанести смертельную рану, счетчик здоровья персонажа должен **находиться на отметке -3**.

Смертельная рана означает смерть; персонаж может не умереть мгновенно, но умрет **скоро и неизбежно**. Это произойдет, если персонаж не возьмет увечье вместо смертельной раны или если кто-то немедленно не займется его исцелением.

Если ты получил урон от другого персонажа, он не использует ход **решающий удар**, вместо этого ты используешь ход **получить урон**. На 6- именно он выбирает твою судьбу из числа предлагаемых вариантов.

Увечья

В любой момент, помечая урон здоровью или после броска для хода **получить урон**, игрок может отметить увечье **вместо последствий урона** за этот раунд. Когда игрок берет для персонажа увечье, он отмечает его и получает штраф к соответствующей характеристике.

Каждое увечье, конечно же, **можно взять только один раз**. Увечья вещь в определенной степени постоянная: есть способы их убрать и восстановить полное значение характеристики, но этого не добиться обычным лечением.

Если увечье исцелено, убери отметку и это увечье **в будущем можно будет взять опять**.

Если игрок берет увечье, когда должен отметить урон на счетчике здоровья, он не отмечает урон за вычетом брони и не использует ход **получить урон**.

Если игрок берет увечье после хода **получить урон**, он сохраняет урон, отмеченный на счетчике, но игнорирует последствия хода.

Лучше брать увечье, когда тебе наносят урон: урон не отмечается на счетчике и потому ход **получить урон** не используется. Обычно так стоит поступать, когда значение счетчика уже низкое и игрок ожидается, что результат броска будет плохим.

Если игрок решает испытать удачу и все же использует ход **получить урон** (например, потому что значение здоровья у него еще высокое, но результат броска был плохим) то отмеченный урон остается. В этом случае взятое увечье просто отменяет результат хода **получить урон**.

Примеры хода **получить урон**:

Могущественный демон наносит урон Алаиру в результате броска 6- для хода **противостоять смерти**: рассчитывается урон демона за вычетом брони Алаира и, к примеру урон 2, уменьшает на два счетчик здоровья.

Поскольку это первый урон, полученный Алаиром, его здоровье становится +2: Давид использует ход **получить урон**, бросает 2d6+2 и получает, скажем, 10+. Давид может решить получить -1 к **превосходству** и получить -1 урон (значит 1, а не 2, то есть его здоровье будет +3, а не +2) или оставить урон тем же, но получить +1 к **превосходству**.

Для примера пусть кубик **превосходства** Давида стоит на 1: так что он не может уменьшить его на 1 и должен оставить отмеченный урон тем же (счетчик здоровья остается на +2), но он получает +1 к **превосходству**.

Тот же демон, сблизившись с Тацитом благодаря ходу Мастера, атакует персонажа чудовищными клыками и когтями, пока тот осыпает его стрелами. Джеймс рассчитывает урон демона за вычетом брони Тацита, получая, к примеру, урон 3.

Здоровье Тацита +3 (он уже получил небольшое ранение) и потому теперь его счетчик опускается до 0. Джеймс использует ход **получить урон** и получает результат 7—9, Тацит может что-то предложить Мастеру. Например, он знает, что Мастер наверняка согласится, чтобы Тацит лишился лука.

Но, поскольку лук очень нужен Тациту в бою с демоном, а что-то меньшее Мастер, скорее всего, отвергнет, Джеймс выбирает второй вариант: он оставляет урон таким, какой он был и счетчик остается на 0.

Джеймс знает, что в следующий раз урон сделает значение счетчика здоровья как минимум равным -1. Это сделает Тацита нестабильным, а значит, ситуация становится опасной.

Алаир сражается все с тем же демоном: он использовал ход **вступить в бой** благодаря маневру Тацита, который отвлек чудовище и, хотя он лишился щита, но все же нанес хороший удар на 7—9. Мастер использует свой ход, вероятно, последний для уже порядком израненного чудовища, в попытке из последних сил достать Алаира смертоносной атакой. Демон наносит урон, и он рассчитывается как обычно, но в этот раз Алаир без щита, так что из счетчика здоровья вычитается урон 3.

Здоровье Алаира +2 падает до -1; Мастер говорит Давиду отметить состояние *нестабилен* и использовать ход **получить урон** с модификатором -1 к броску.

Очень удачный бросок все еще может дать результат 10+ и взяв -1 к **превосходству** Алаир сможет избежать урона 3, уменьшив его до 2. Но скорее выпадет 7—9 или даже 6-. К несчастью для Алаира Давид выбрасывает 6-. Это дает Давиду -1 к **превосходству** и Мастер может выбрать один вариант из соответствующего списка (кроме смертельной раны, которая требует, чтобы счетчик здоровья был на -3).

Так как Алаир уже нестабилен, Мастер просто сбивает персонажа с ног, и исполинский демон нависает над ним...

Ситуация кажется критической, но поскольку результат хода **вступить в бой** был 7—9, Алаир все же нанес демону урон. Поскольку этот урон был последствием результата 7—9, он наносится одновременно с тем, что выбрал Мастер. К счастью для Алаира, полученный демоном урон смертелен и ужасный монстр повержен. Алаиру не придется сражаться с ним, лежа на земле.

Альтернативный бросок урона

В бою игрокам часто приходится делать, к примеру, бросок хода **вступить в бой**, а потом еще **нанести урон** или **решающий удар**. Иногда, перед этим может быть еще один бросок, например, чтобы **противостоять опасности** или **противостоять смерти**.

Кроме того, боевые ходы на 7—9 могут привести к тому, что и персонаж, и его противник получают урон, а значит игроку придется делать бросок и для **получения урона**, и для **решающего удара**. Более того, некоторые броски могут давать непоследовательные результаты: хороший бросок для **вступления в бой**, а потом плохой для **решающего удара** или наоборот.

Бросок для боевого хода, а потом для **получения урона** или **решающего удара** это как бросок атаки и бросок урона. Многим игрокам это нравится, поэтому это правило действует по умолчанию. Оно вводит важный элемент неожиданности после каждого броска атаки; ты не можешь точно предсказать сколько будет длиться бой, пока не будут рассмотрены все броски связанные с уроном.

С другой стороны, чтобы избежать лишних бросков (если ты не большой поклонник игры в кости) и значительно ускорить бой, можно использовать правило одного броска: брать результат последнего хода и использовать его для бросков, связанных с уроном, применяя соответствующий модификатор.

Правило одного броска

Если ты применяешь правило одного броска, возьми результат боевого хода (или того, что вызвало урон, например, ходы **противостоять опасности**, **противостоять смерти**, **сделать выстрел** или еще что-то) и используй то, что выпало на кубиках для последующих ходов урона.

Если ход **решающий удар** требует бросать только 1d6, ты берешь кубик с меньшим результатом. Обрати внимание, что модификаторы +характеристика и +здоровье или +раны независимы: +сталь применяется к ходу **вступить в бой**, а модификатор здоровья или ран применяется к ходам **получить урон** или **решающий удар**.

Если ты используешь это правило, с самого начала четко объяви об этом игрокам: это ускорит бой и потенциально может сделать его исход более экстремальным, как в плане хороших, так и в плане плохих результатов: хороший бросок в бою с большей вероятностью нанесет более смертоносный урон, плохой бросок дает низкий результат броска **получить урон**. Стоит попробовать и использовать это правило, если оно задает игре нужный тебе темп.

Пример: если игрок выбросил 3 и 6 на броске для хода **вступить в бой** и прибавил +2 за сталь, он использует результат 9 как результат броска 2d6 для ходов **получить урон** и **решающий удар**, если ему потребуются сделать эти ходы. Модификатор +2 за сталь естественно не переносится на другие ходы, ход **решающий удар** использует +раны, а ход **получить урон** — +здоровье.

Игрок против игрока

В процессе игры возможна ситуация, когда персонажи будут сражаться друг с другом с оружием в руках – хотя мы, конечно, надеемся, что они смогут разрешить свои разногласия другими методами. Когда персонажи игроков вступают в бой, используй правила хода **конфликт** и каждая сторона выбирает варианты из своих ходов, в соответствие с правилами результатов конфликта.

Обрати внимание, что результаты ходов боя, используемых с **конфликтом**, не решают, какой будет нанесен урон и будет ли завершен бой; это зависит от хода **получить урон**. Персонаж может побеждать в **конфликте** (и выбирать варианты раньше противника) и все равно проиграть в силу неудачного броска **получения урона**.

Помни, что по правилам конфликта:

- Оба бойца делают броски своих ходов в соответствие с тем, что решили делать в повествовании.
- Побеждает тот, чей результат самый высокий и он получает +1 к превосходству.
- Победитель первый выбирает варианты хода, за ним это делает проигравший, но он не может противоречить вариантам, выбранным победителем.
- В случае ничьей (одинаковых результатов) считается, что варианты срабатывают одновременно и ограничений на них нет.
- Никто не делает бросок решающего удара, так что этот вариант выбирать нет смысла. Вместо этого, если персонаж получил урон (за вычетом брони) он автоматически делает бросок получения урона
- Противник (другой игрок) выбирает варианты в случае результата 6-.
- Специального варианта, позволяющего победить противника, нет, кроме вариантов при провале. Естественно, когда урон значительно снизит здоровье, игрокам стоит серьезно задуматься о выходе из боя.



Примеры конфликта между персонажами игроков:

Саул и Алаир обнажили клинки в споре за драгоценный алмаз и оба игрока подтвердили, что готовы сражаться. Поскольку и Саул и Алаир используют мечи, оба игрока *вступают в бой*.

Ханна получает 10+, а Давид 7—9, поэтому Ханна выбирает свои два варианта из списка первой и получает +1 к *превосходству* за **конфликт**. Кроме того, оба персонажа наносят друг другу урон.

Обрати внимание, что в данном случае, при результате 7—9 Мастер может сделать свой ход – не для того, конечно, чтобы изменить ход боя, но, может быть, для того, чтобы ввести в него какие-то интересные элементы, например, незнакомцев, которые попытаются их разнять или какое-то событие, происходящее на фоне боя.

Ханна выбирает +1 урон (бб) и отличный маневр, так что Саул занимает место повыше, где ему удобнее атаковать Алаира.

Рассчитывается урон Алаиру за вычетом брони и Давид бросает ход **получить урон**. Результат Давида 6-, а значит Ханна может выбрать варианты. Здоровье Алаира пока не -3, так что рана не может быть смертельной, но Ханна хочет преподать урок и выбирает критическую ситуацию, так что Давид отмечает состояние *нестабилен*.

Даже если Алаир теперь решит выйти из боя, Давид может выбрать один вариант хода **выступить в бой** и нанести урон Алаира Саулу. Давид выбирает превосходную тактику и говорит, что обманным приемом Алаир успевает ударить до того, как Саул наносит свой удар; поэтому Давид получает +1 к *превосходству*.

Поскольку Алаир тоже нанес урон Саулу, Ханна бросает ход **получить урон**; к счастью для нее она получает результат 10+ и так как урон был не слишком серьезным, она берет +1 к *превосходству*, а урон оставляет без изменений.

Зная, что лучше бы ему остановиться, Давид все же продолжает бой и они с Ханной вновь используют ходы **вступить в бой**. Обрати внимание, что в прошлом раунде никто не использовал ход **решающий удар**, только **получить урон**.

Результат Ханны опять больше, в этот раз и у нее, и у Давида вышло 7—9, но бросок Давида был меньше. Поэтому Ханна получает +1 к *превосходству* и в этом раунде и делает свой выбор первой. К тому же Алаир уже был ранен, так что его дела, похоже, плохи.

Ханна опять выбирает +1 урон (бб) и Давид бросает ход **получить урон**. Он снова получает 6- и теперь счетчик его здоровья равен -3. Если Ханна захочет, она может нанести смертельную рану. Вместо этого, она решает, что удар Саула оставляет Алаира беспомощным на земле и Саул рычит Алаиру, что «лучше бы ему, сыну грязной шлюхи, лежать и в этот раз не дергаться».

Давид получил результат 7—9 и тоже должен нанести урон, так что дальше они бросают ход **получить урон** для Саула.

После этой стычки у Саула остается пара кровотокающих ран, а Алаир валяется беспомощным на земле со здоровьем -3 и в нестабильном состоянии. Ему потребуется помощь и немедленное лечение, так что Саул преподавал ему суровый урок.



Урон и лечение

Значения счетчика здоровья от 0 до +3 считаются незначительными ранами и усталостью, а потому восстанавливаются с помощью относительно короткого отдыха. А вот отрицательные значения здоровья, от -1 до -3, не вылечатся без серьезной помощи; это настоящие тяжелые ранения.

Как лечиться

Периода отдыха длиной примерно в час достаточно, чтобы восстановить одну единицу здоровья, если здоровье персонажа 0 или выше. Это можно делать один раз в день.

Чтобы восстановить больше здоровья, персонажу требуется хотя бы ночь или день сна: это дает еще одну единицу здоровья, сверх той, что восстанавливает час отдыха. И это тоже можно делать один раз в день. Иными словами, **персонаж получает 1 здоровье** за часовой привал и еще 1 здоровье за ночной сон или **всего 2 здоровья** за ночной сон. Однако это действует только если здоровье персонажа 0 или выше.

Серьезные ранения

Серьезные раны, когда здоровье -1 и ниже, а может быть еще и с состоянием *нестабилен*, требуют особого внимания и от кратковременного отдыха не исцеляются. Обрати внимание на то, что обычное восстановление не начинается пока персонаж не вернет здоровье хотя бы к 0 с помощью какого-то способа лечения.

Специальные ходы лечения или дружественный персонаж Мастера с навыками целителя или медика, помогут в исцелении ран такого рода: действие целительных ходов описаны в буклетах. Если в группе нет цирюльника или другого персонажа с целительными ходами, персонажи, вероятно, без особых проблем смогут найти персонажа Мастера, который займется их ранами – за достойную плату. Достойной платой считается один запас от Припасов и зарядов – в золоте или меновых товарах – за единицу восстановленного Здоровья.

Иной урон

Чаще всего ты будешь наносить урон другим персонажам, ПМам и чудовищам во время боя. Но бывают и другие случаи, когда тебе может потребоваться ход для нанесения урона.

Урон может быть вызван разными ситуациями, когда персонаж подвергается опасности и проваливает бросок или Мастер решает использовать свой ход для нанесения урона.

Либо игрок может сказать, что его персонаж делает что-то, что предполагает получение урона, иными словами, использует шанс, за который придется заплатить. Например, он прыгает с высокого утеса в воду, чтобы спастись от более серьезной опасности.

Другие источники урона

Следующие примеры позволяют оценить масштаб урона, который исходит от различных источников вне боя.

Урон 5 и более, потенциально смертельный:

- Магический взрыв или огненное дыхание дракона (бб).
- Подвергнуться почти смертельным пыткам (бб), подвергнуться атаке могучего чудовища в беспомощном состоянии.
- Упасть или в отчаянии прыгнуть с высоты (бб) или тонуть в глубокой воде (бб).

Урон 4, очень серьезный:

- Оказаться под копытами стада диких животных.
- Подвергнуться пыткам (бб), попасть под удар военной машины.
- Упасть или прыгнуть с крыши 3-этажного здания (бб) или почти утонуть (бб).

Урон 3, серьезный:

- Получить удар обычным человеческим оружием.
- Подвергнуться атаке обычного чудовища или крупного хищника.
- Оказаться на пути боевого коня в битве.
- Упасть или прыгнуть с крыши дома или фермы.

Урон 2, средний:

- Подвергнуться избиению группой безоружных людей.
- Подвергнуться атаке хищника средних размеров.
- Неудачно упасть с первого этажа здания (бб).

Урон 1, царапины и синяки:

- Подвергнуться избиению безоружным человеком или ударам камнями и палками.
- Серьезно устать после трудного марша день и ночь напролет (бб) или провести день без пищи и воды (бб).
- Спрыгнуть с первого этажа здания (бб).

И еще об уроне

Обычно персонажи умирают, получив урон и это особенно верно при занятии опасным ремеслом наемника. Поэтому правильное обращение с правилами урона – это важная часть работы Мастера.

Это не означает, что ты должен сосредоточиться только на цифрах и механических аспектах смерти. К примеру ПМы могут получить довольно много ударов, которые увеличивают количество их ран, прежде чем умрут в результате броска 10+ для хода *решающий удар*. А могут и получить смертельный удар в самом начале боя, после единственного попадания и удачного броска.

Кроме того, для персонажа игрока смерть никогда не является простым следствием уменьшения здоровья: счетчик может опуститься до -3, но только результат броска соответствующего хода 6- дает Мастеру возможность нанести персонажу смертельную рану.

Твоя обязанность, как Мастера, следить за тем, чтобы для соответствующих ходов делались правильные броски, **которые затем будут иметь последствия в повествовании**, в соответствие с результатами: описывай кровавые удары или удачные блоки и уклонения, мощные атаки, умелые маневры, парирования и тактическое передвижение.

Включай в свое описание то, что говорят игроки. Задавай им вопросы: спроси, как они бьют или как попадают, как блокируют, парируют или промахиваются, что они делают, как они это делают и как это выглядит. Спрашивай, что они видят, через узкие щели забрала,

какой запах чуют, падая на сраженного зверя, каково это, когда когти чудовища нашли прореху в броне и погрузились в их плоть.

Урон в том числе описательный элемент, а не просто числовое значение. Если персонаж получает пару серьезных ударов, ему не обязательно умирать или отмечать -2 на счетчике здоровья, чтобы почувствовать боль.

Спроси игрока, что чувствует его персонаж; попроси *преодолеть опасность* холодом или сталью, чтобы просто заставить себя передвигаться по полю боя.

Скажи ему, как выглядят раны других ПМов или как враги смотрят на него теперь, когда он стал самым слабым в группе и они сосредотачиваются на нем, пытаясь добить.

Вот такие вещи, в гораздо большей степени, чем цифры, делают урон реальным.

Оружейная

Оружие и доспехи – это те немногие предметы снаряжения персонажей, которые имеют набор точных числовых значений и механических характеристик, и записываются на листе персонажа отдельно. Но не забывай, что в этой игре оружие и доспехи следует воспринимать просто как инструменты с некоторыми базовыми характеристиками.

В первую очередь это предметы, важные для повествования. Если у тебя есть меч, ты можешь атаковать закованного в броню противника с помощью обычного хода, такого как **вступить в бой**, лук дает игроку возможность **сделать выстрел** и т. д. Не имея того, что необходимо для боя, персонаж может оказаться в ситуации, когда ему придется **противостоять смерти** гораздо чаще, чем хотелось бы.

В то же время, помни, что твои чудовища и ПМы ограничены теми же условиями: персонаж в доспехах и вооруженный копьем, вероятно сможет легко держать на расстоянии небольшое чудовище, сражающееся в одиночку, по умолчанию избегая большинства его атак, разве что обстоятельства сложатся не в его пользу.

Доспехи крайне важный предмет снаряжения наемника: зачастую они составляют разницу между жизнью и смертью, между калечащим ударом и возможностью его заблокировать.

С другой стороны, броня в этой игре весьма реалистична: например, можешь даже не думать о том, чтобы весь день ходить в полных латах. Такую защиту лучше оставить для боя верхом или запланированной схватки, когда пора облачиться в тяжелую броню.

Метки

Метки – это простые ключевые слова, которые объясняют, как оружие и доспехи **взаимодействуют с повествованием** и механикой. Все оружие и доспехи приведены ниже с соответствующими метками.

Метки дальности:

- **[рукопашное]**: достает примерно на длину руки.
- **[ближнее]**: достает дальше благодаря размерам.
- **[бросок]**: достает на несколько метров, для метательного оружия.
- **[выстрел]**: достает далеко, для стрелкового оружия.
- **[перезарядка]**: требует отдельного действия для перезарядки.

Метки оружия:

- **[скрытое]**: может быть легко спрятано под обычной одеждой.
- **[2руки]**: для нормального использования требует обеих рук, при использовании с одной рукой наносит -1 урон и получает метку **[рукопашное]**
- **[бб]**: бронебойный урон (игнорирует броню).
- **[+1 бб ближняя]**: +1 бронебойный урон на ближней дистанции.

Метки брони

(штрафы к Холоду и Стали суммируются):

- **[рука]**: должно быть на руке, чтобы давать защиту.
- **[носимое]**: должно быть надето, чтобы давать защиту.

- [легкое]: не дает значимых штрафов, позволяет двигаться как обычно.
- [неуклюжее]: если надето на руку, дает -1 холод.
- [тяжелое]: когда надето на пешего дает -1 холод и -1 сталь.

Оружие

Находясь на службе у Железного кулака, персонаж должен всегда иметь возможность заменить свое оружие чем-то похожим бесплатно.



Чтобы получить другое или лучшее оружие, ему могут потребоваться переговоры с Железным кулаком или торговцем. Щит можно носить на руке вместе с любым оружием, кроме 2ручного.

Малое оружие:

- Метательные ножи: урон 1 [рукопашное, скрытое, бросок]
- Нож, кинжал урон 2 [рукопашное, скрытое, бросок]
- Короткий меч, топор, дубина: урон 2 [рукопашное, бросок]

Большое оружие:

- Боевой топор, меч, палица, моргенштерн: урон 3 [рукопашное]
- Двуручный меч, алебарда: урон 4 [ближнее, 2руки]
- Двуручный топор, копьё: урон 4 [ближнее, 2руки, метательное]

Стрелковое оружие:

- Лук: урон 3 [выстрел, 2руки]
- Арбалет: урон 3 [выстрел, 2руки, перезарядка, +1бб-ближнее]

Доспехи

Как и с оружием, находясь на службе у Железного кулака, персонажи должны всегда иметь возможность заменить стартовое снаряжение таким же новым. И также, как с ору-

жием, для улучшения стартового снаряжения им, возможно, придется договориться с Железным кулаком или купить его на рынке.



Все виды защиты:

- Кольчуга, плотная кожа, частично металлические доспехи: броня 1 [носимая, легкая]
- Щит: броня 1 [рука, неуклюжее]
- Тяжелая кольчуга или латы: броня 2 [носимая, тяжелая]

Используя щит, персонаж неуклюж, что понятно из метки. За это налагается штраф -1 к холоду, суммируемый с другими, но не забывай и о повествовании, лазать с щитом в руке проблематично.

Надев тяжелую кольчугу или латы, персонаж, кроме получения штрафов за метку *тяжелое*, может вдобавок забыть о таких трюках, как лазанье по деревьям и стенам или плавание. Поэтому такого рода тяжелые доспехи носят только, сражаясь верхом или, когда бой планируется заранее и есть время в них облачиться. Использование тяжелых доспехов верхом отменяет все штрафы.

Готовность к бою

В зависимости от сюжетной ситуации, персонажи иногда могут оказаться **не готовы к бою**. На самом деле не стоит думать, что все персонажи всегда ходят в доспехах и с оружием наготове. Предположения, высказанные ниже, стоит заранее донести до игроков, чтобы избежать неясностей.

Это делается не для того, чтобы ты, как Мастер, мог постоянно подкрадываться к персонажам и внезапно бить их в спину. Однако, если на то есть сюжетная причина, ты вполне имеешь право так и сделать. Но задача этого раздела – уточнить, что в некоторых случаях персонажи не будут в полном боевом облачении и иногда им придется использовать небольшое или импровизированное оружие, или рассчитывать на худшую защиту.

При патрулировании или в явно опасной ситуации: можно предположить, что персонажи носят доспехи (если надо, спроси какие именно) и держат наготове щиты (если они у них есть) и оружие (какое бы они ни выбрали). Дальнобойное оружие, такое как луки, будет наготове, стрелы под рукой, а арбалеты заряжены.

Во время путешествий в глуши: если место потенциально опасное или если игроки об этом сказали, персонажи носят доспехи. Обычное оружие, такое как мечи, или большое оружие, вроде копий и двуручных мечей, будет наготове. Обычно луки и арбалеты не держат часами наготове, чтобы не портить тетиву и избежать случайного выстрела. Но некоторые персонажи могут быть на страже, защищая группу и их дальнобойное оружие может быть наготове.

В городе, в пригородах, в таверне или в лагере: доспехи могут быть еще на них (но спроси так ли это и если да, то почему), а вот щиты, скорее всего, будут где-то лежать. Иногда ношение доспехов явно неудобно или крайне невежливо и недопустимо; на банкет или на важный прием не приходят в латах или даже в кожаных доспехах.

Обычное оружие, такое как мечи, ножи, булавы и т. д. может быть разрешено, а вот дальнобойное, конечно же, в большинство помещений не допускается. В городе или на рынке с луков по умолчанию снята тетива, а арбалеты разряжены. Это означает, что, в случае внезапной атаки, дальнобойное оружие не будет тем, что можно использовать в первую очередь.

Все вышеизложенное – не перечисление способов, которыми ты, как Мастер, можешь натравить на них закованных в броню враждебных злодеев. Цель в том, чтобы время от времени в ходе приключений возникали ситуации, в которых приходилось бы искать другие подходы, кроме как «Пусть за меня говорит меч» и использовать разные ходы или даже вступать в неравный бой, отступать и т. д.

Коротко о главном

В бою:

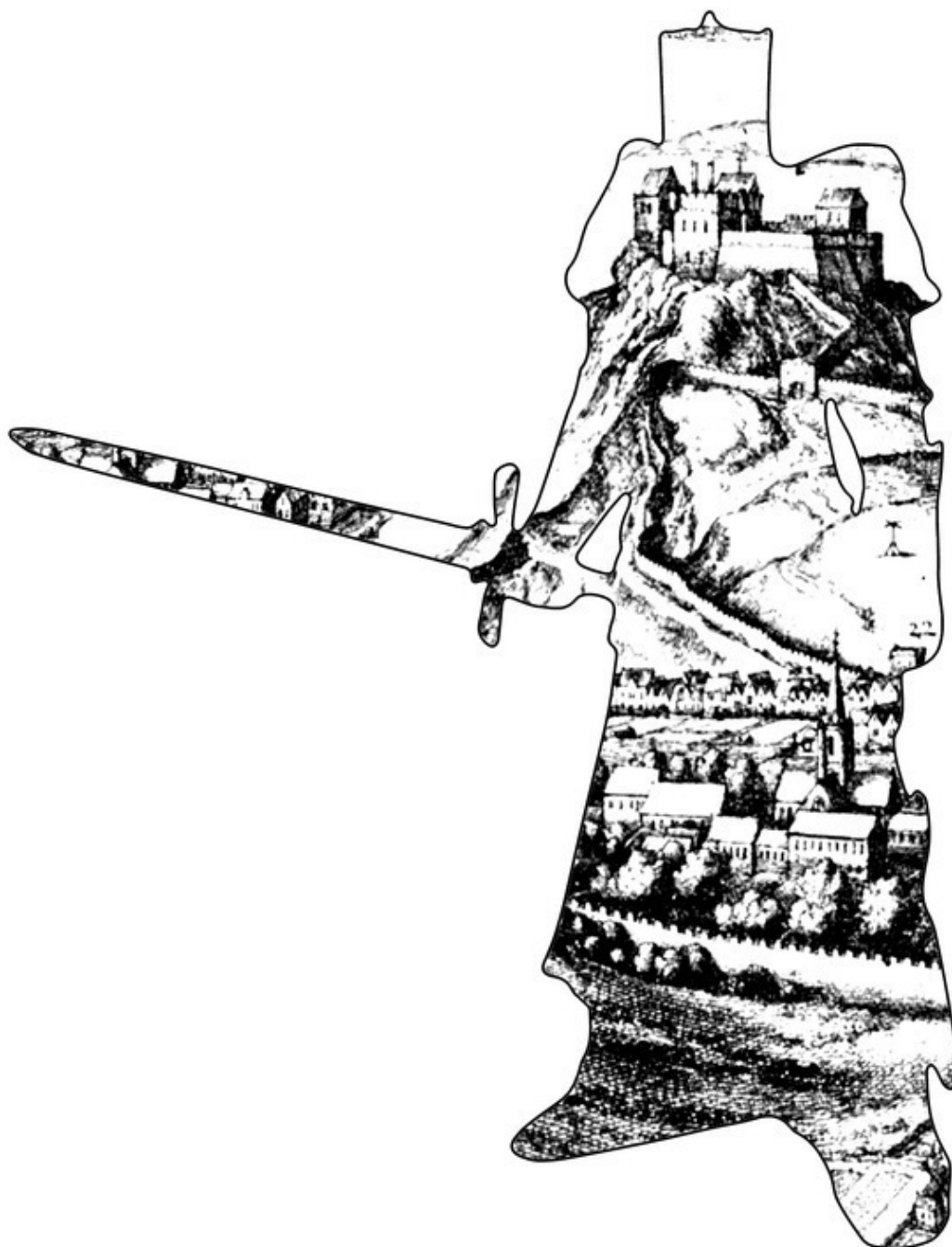
- Используй ходы боя для традиционных стычек, боев и перестрелок.
- Конечно, персонажи могут использовать свои особые ходы.
- Тебе могут потребоваться базовые ходы, такие как **противостоять опасности**, чтобы избежать угрозы или **внимательность**, чтобы оценить ситуацию на поле боя.
- Когда игрок совершает боевой ход, он наносит урон противнику при результате 10+ и довольно часто при результате 7—9.
- На 7—9 и при провале, Мастер всегда имеет возможность сделать собственный ход — он может нанести персонажу урон или сделать что-то еще.
- Считается, что ходы и урон на 7—9, которые обычно имеют последствия для обеих сторон, происходят одновременно.

Ходы Мастера срабатывают от:

- Механических условий: когда игрок получает результат 6- обычно стоит ударить побольнее.
- Если результат 7—9, ты все равно делаешь свой ход: изначально лучше быть помягче (делать мягкие ходы, а не жесткие). А с середины боя используй жесткие ходы и на 7—9 (например, нанеси урон).
- Сюжетных условий: игрок игнорирует опасность или решает ничего против нее не предпринимать; или игрок принимает явно плохое с сюжетной точки зрения решение и попадает прямиком в беду.

Ходы боя:

- Ход **вступить в бой** представляет собой обмен ударами или атаку. Это основной ход ближнего боя, как с оружием, так и без.
- Ход **сделать выстрел** — это его эквивалент для дальнобойного оружия. В повествовании он может представлять собой несколько выстрелов, а не один.
- А вот ход **защищать и удерживать** используется в качестве тактического инструмента, или когда главная цель — защитить кого-то или что-то, или выиграть время.
- И наконец ход **противостоять смерти** очень важен в бою с чудовищем или значительно превосходящим противником. Важно на забывать, чтобы игроки использовали его, когда вступают в неравный бой, независимо от других модификаторов, связанных с размером группы или чудовища.



Урон в бою:

- Урон за вычетом брони равен урону используемого оружия (или урону от ситуации) минус броня цели.
- Если одна цель получает урон от разных источников, броня каждый раз вычитается отдельно.
- У персонажей урон за вычетом брони вычитается из счетчика здоровья. Изначально счетчик здоровья установлен на +4.

- У ПМов и чудовищ урон за вычетом брони суммируется в виде полученных *ран*. Всегда прибавляй новый урон к ранам и используй суммарное значение ран для броска хода *решающий удар*.

Ходы урона:

- Смерть или поражение в бою зависят не только от числовых счетчиков: для этого есть специальные ходы.
- *Получить урон* – это ход, который используется, когда ранен персонаж игрока, а *решающий удар* применяется, когда урон был нанесен врагам.
- Игрок может решить использовать ход *решающий удар* против врага, выбрав соответствующий вариант из списка боевого хода (или Мастер может решить использовать ход потому что ПМ или чудовище получили урон из другого источника),
- Выбрав соответствующий вариант, игрок может попробовать завершить бой *решающим ударом* и в случае, если урон за вычетом брони был равен нулю.
- Бросая ход *решающий удар* против ПМа или чудовища, всегда прибавляй сумму полученных им ран.
- Для хода *решающий удар* бросай 2d6+раны для мелких прислужников и 1d6+раны для важных или сильных ПМов и для всех чудовищ и демонов.
- Когда персонаж получает урон (один и более урона за вычетом брони), игрок должен сделать бросок хода *получить урон*: бросить 2d6+модификатор счетчика здоровья.

Игрок против игрока:

- Используй правила *конфликта*: оба бросают свои ходы. Победитель, кроме всего прочего, получает +1 к *превосходству* и первым выбирает варианты своего хода.
- Проигравший выбирает варианты после него и не может противоречить победителю.
- Никто не использует ход *решающий удар*: когда персонаж получает урон, игрок использует ход *получить урон*, прибавляя значение счетчика здоровья. На 6- варианты для бросавшего выбирает другой игрок.

Лечение:

- Здоровье от 0 до +3 восстанавливается один раз в день на одну ступень за час отдыха. Еще одна ступень восстанавливается, если поспать хотя бы день или ночь.
- Серьезные ранения, со здоровьем -1 и меньше и состоянием *нестабилен*, требуют особого внимания, такого как исцеляющие ходы, дружественного ПМа медика или навыков целителя. Использование исцеления обычно требует затраты одного запаса от хода *припасы и заряды* за каждую степень здоровья.

Для Мастера



Как вести игру

Ты – Мастер, а значит ты ведешь игру для игроков, и твоя роль отличается от их роли. Чтобы играть эту роль, тебе, конечно же, нужно садиться за стол, в достаточной мере разбираясь в механике игры, но самое главное, ты должен четко понимать, как вести игру, руководствуясь *железными правилами и принципами*.



Железные правила и принципы предназначены не для того, чтобы ограничить твою свободу, а для того, чтобы помочь тебе не размениваться на мелочи, не дать сюжету выйти из-под контроля, создать наилучшее повествование и помочь в выполнении обязанностей Мастера. Если ты будешь следовать железным правилам и принципам, твоя история будет развиваться должным образом и подарит и тебе и игрокам много удовольствия.

Задачи мастера

Перед началом сюжета, который может растянуться на несколько встреч, стоит просто набросать суть задания или приключения. Не забывай, что выбор игроков может повести игру **совсем в другом направлении**. Помня об этом, ты сядешь за стол и запустишь игру в движение.

Кроме того, перед каждой встречей тебе надо будет изучить записи, персонажей и развитие сюжета. Это поможет подготовить несколько идей, которые можно будет ввести в игру. Важно, чтобы и твое приключение в целом и каждая встреча были открыты для изменений и неожиданных поворотов.

Подход Мастера

Лучше всего, если ты сядешь за стол не как человек, у которого есть ответы на все вопросы, а как тот, у **кого больше всего вопросов**. Решения игроков в ходе приключений и встреч дадут ответы на эти вопросы.

Твоими любимыми фразами должны стать «Так что же будет дальше?», «Интересно, как все закончится?» и «Понятия не имею, что за этой дверью».

Используй ПМов, чудовищ и все элементы сюжета **как способы задать игрокам вопросы** и предложить выбор. Предоставь им полную свободу в выборе средств поиска ответов.

Взамен игра предлагает тебе:

- **Возможность почти не готовиться к ней**, экономя твое драгоценное время. Тебе не нужно заранее строить сюжет, готовить все возможные события, вести игроков через заданный набор действий. То, что не нужно готовить, не отнимает времени и не подводит.
- **Радость от развития сюжета**, который будет поворачиваться неожиданной стороной, удивляя и тебя и игроков. Изучайте мир и события в нем по мере их развития. Пусть они удивляют и потрясают вас всех.

Одно из основных достижений «Постапокалипсиса» Винсента Бейкера это правильное регулирование работы Мастера, которое помогает ему сосредоточиться на повествовании, оставаясь при этом беспристрастным и создавая приключения вместе с игроками. Если в таком подходе тебя что-то не устраивает, попробуй подумать еще раз – может быть тебе стоит изменить свой подход или просто не играть в эту игру. Железные правила не следует нарушать.

Это не значит, что игра тебе точно не подходит, но в Железный мир (как и в «Постапокалипсис» трудно играть, если ты, как Мастер, не будешь открыт импровизации. А чтобы твоя импровизация оставалась честной и эффективной ты должен придерживаться правил и принципов.

Железные правила

Мастеру приходится брать на себя определенные обязательства. Но в данном случае это не обязательство все заранее готовить и планировать, а обязательство внимательно слушать и четко реагировать во время игры.

Железные правила помогут тебе сыграть эту роль. Их задача служить не ограничителем твоей власти, а скорее **направляющими, которые улучшают игру** и поддерживают то, что ты делаешь. Все твои действия должны вписываться в этот план (назовем его Планом Мастера), чтобы в конечном итоге аккуратно соединиться в историю, которую вместе расскажешь ты и игроки.

Вот твои Железные правила, Мастер:

- **Сделай мир холодным и резким**
- **Сделай персонажей важными**
- **Следуй истории, не веди ее**
- **Придерживайся принципов, не забывай о том, что должен говорить**
- **Остановись и переведи дыхание**

Сделай мир холодным и резким

Твоя главная задача – это не строго следить за соблюдением правил или подсчитывать характеристики и полученный урон, а показывать и описывать все, что окружает персонажей чтобы **сделать Железный мир реальным**.

Они знают только то, что ты им скажешь: видят, слышат, чувствуют запах и вкус только того, что ты опишешь. Вовлекай персонажей в игру своим описанием: Железный мир место жестокое, так что, если сомневаешься, пусть он выглядит **похуже**.

Но помни: твои описания **не должны быть завершенными**, ты должен оставлять место для действий и реакций персонажей.

Сделай персонажей важными

Вы все сидите за столом, чтобы отыграть историю персонажей, которых выбрали твои игроки. Вы здесь не для того, чтобы следить как гениальный Мастер руководит действиями ПМов, бессильно наблюдать за чей-то победой или поражением, или покорно следовать развитию заданного сюжета.

Вместо этого, персонажи должны быть **центром вашей игры**.

Они могут быть бессильны перед армией, но иметь возможности изменить результаты какой-то битвы или цепи событий, если так повернется сюжет, но речь не об этом. Речь о том, что их действия всегда важны, потому что история, которую вы рассказываете, это их история. Их решения всегда должны иметь вес и именно они, большую часть времени, должны быть в центре внимания.

У тебя нет заранее задуманного приключения, и персонажи не могут быть ни твоими противниками, ни инструментами построения сюжета: они те, за чьими действиями тебе нравится наблюдать, чьи действия тебе интересны, исход чьих поступков тебе важен.

Твой сюжет должен **служить им**, а не наоборот.

Следуй истории, не води ее

Следуй истории и, самое главное, не води ее. Это справедливо как для приключения в целом, так и для каждой сцены: **когда ты готовишь сцену**, сделай так, чтобы она могла завершиться по-разному – не жди какого-то конкретного исхода и не принуждай к нему.

Пусть историей руководят решения игроков.

Это требует определенной дисциплины, особенно если другие игры советовали или заставляли тебя готовиться заранее, изучать материалы приключения и вести его по заданному пути. Поскольку персонажи важны, и ты на их стороне (даже, когда причиняешь им вред), все что ты делаешь **исходит от действий самих персонажей**.

Следуй истории, ее повествованию и логике; затем сделай ходы Мастера, которые требуются ПМам и чудовищам. Следовать истории означает, что именно главные герои приведут сюжет к завершению, каким бы хорошим или плохим оно ни было. Проще говоря: не придумывай конец заранее. Пусть повествование **разворачивается в игре**, а не у тебя в голове.

Придерживайся принципов, не забывай, о чем должен говорить

Когда приходит время действовать Мастеру, всегда помни описанные выше железные правила: они основа твоего плана, краеугольный камень здания, которое ты строишь. Это направляющие, призванные тебя вдохновить.

Особенно они помогут, если ты не знаешь, как реагировать на действия игроков. Эти направляющие помогут тебе, подталкивая твое воображение к тому, что действительно важно. Нет необходимости выбирать из бесконечного списка, просто **придерживайся принципов**.

Помни, что когда приходит твоя очередь говорить, говори то:

- **Чего требуют Железные принципы** (см. следующую главу)
- **Чего требуют правила** (если есть правило, используй его)
- **Чего требует повествование** (что естественно для сюжета)
- **Чего требует честность** (каковы будут последствия?)

Остановись и переведи дыхание



Если не знаешь, что делать, остановись и переведи дыхание. Скажи игрокам, что хочешь это обдумать, **не торопись**.

Посмотри на список Железных правил и на тот список, который напоминает тебе, что говорить. Просмотри на их и вспомни принципы.

Потом спроси себя: ты можешь сделать ход? Разрешить предыдущий ход или как-то связать ситуацию с ним? Есть ли правило на эту тему? Нужен ли здесь ход?

Подумай о сюжете: ты подготовил что-то связанное с этим в прошлых событиях? Есть ли что-то, что уже пора разрешить? Или что-то, что нужно развить?

А если бы это была книга или фильм, чего бы ты ожидал? Если есть способ позволить действиям персонажей дать ответ на этот вопрос, это будет правильно.

Ничего страшного, если ты какое-то время будешь обдумывать, что делать дальше. Загляни в свои записи и найди то, что привлечет внимание.

Не забудь и о листе с фронтом персонажей, просмотри их ходы, историю, состояния и т. д. Здесь можно найти вдохновение.

Железные принципы

Железные принципы – это последний раздел общих указаний. После него следуют более точные ходы. Эти принципы должны руководить тобой в той же мере, что и железные правила. Их задача – предоставить тебе четкие инструкции о том, как сделать Железный мир по-настоящему захватывающим. Если железные правила объясняют, как подойти к игре, то принципы говорят, как делать железные ходы, которые описаны в следующей главе, и как выбрать нужные. Когда надо решать, какие сделать ходы, следуй таким принципам:

- **Делай Железный мир реальным**
- **Обращайся к персонажам по имени**
- **Маскируй свои ходы**
- **Неумолимый Железный мир**
- **Делай места и ПМов реальными**
- **Задавай вопросы, строй игру на ответах**
- **Играй ради персонажей**
- **Иногда расстраивай их планы**
- **Думай «А тем временем...»**
- **Пусть решает сюжет**

Делай Железный мир реальным

Создай яростный и беспощадный мир, выкованный из холодной стали. Железный мир построен на волшебстве и тайнах, на противоречиях и предательстве, но главным образом – на стали. И не забудь менять декорации: пусть иногда это будут тени, тайны и сложный моральный выбор, а иногда – яркие контрасты и четкая грань между добром и злом.

Думай о Железном мире даже между встречами и представляй себе, как он может выглядеть. Тебе не надо планировать подробности приключений или детали задания. Ты можешь даже поместить персонажей в сложную ситуацию и спросить, как они в ней оказались.

Но ты – глаза и уши персонажей. Игроки полагаются на твои описания Железного мира. Обязательно дай им достаточно материала, чтобы погрузиться в выдуманный мир игры. Один из лучших инструментов для этого – **контрасты**. Пусть почувствуют тепло и защищенность замка, города или лагеря, чтобы лучше осознать опасность, холод и суровость жизни на задании.

Обращайся к персонажам по имени

Обращайся к персонажам, а не к игрокам: это творит чудеса. Просто называй игроков именами их персонажей.

Называй их **именем их персонажей**, даже если они описывают свои действия от третьего лица («мой ветеран идет...»). Это усилит ощущение погружения за столом.

Маскируй свои ходы

За столом происходящее в Железном мире определяет беседа и механика, но тебе важны не результаты броска кубиков. Тебе важно, что эти результаты означают в контексте истории. Поэтому, делая ход, всегда помни о повествовании.

Возможно, ты делаешь ход Мастера потому что игрок провалил бросок, а может быть, ход игрока требует, чтобы ты сделал свой ход. Может быть решение игрока повлияло на повествование в игре или же ты учел *порчу* или какое-то состояние, скажем, *в долгах*. Тем не менее, ты не должен показывать, что ход Мастера – это результат того, что случилось за столом, вне повествования. Напротив, он должен **проистекать из сюжета**.



Иными словами, ты делаешь ход в результате бросков и под воздействием правил, но описывать его ты всегда должен как **исход повествования**. Сюжет, а не механика, кубики или правила. Например, ты не говоришь: «И я наношу тебе урон, потому что ты выкинул 6-». Ты описываешь, как враг находит брешь в защите персонажа, когда тот неудачно его атаковал.

И тот же принцип (ходы проистекают из повествования) относится к описанию хода в игре. Ты не говоришь игрокам название хода, а описываешь то, как ход влияет на повествование.

Продолжая пример выше, ты не говоришь, что наносишь урон персонажу. Ты описываешь удар врага и говоришь игроку сделать ход **получить урон**, а потом описываешь соответствующие последствия.

Делая это, следуй повествованию и постарайся выбирать ходы, которые позволят совершить другие ходы. Главное – действие, не тормози.

Неумолимый жестокий мир

Железный мир зачастую суров, невыносимо жарок или неумолимо холоден. Впервые показывая ситуацию, ПМа или место, подумай о том, чтобы **ясно показать**, насколько плохо они выглядят. В Железном мире всегда что-то не так. Всегда есть какая-то угроза.

Даже могущественные дворяне, живущие в богатых городах, постоянно подвергаются опасности. Это могут быть естественные угрозы, например, чудовища, а могут быть внутренние враги: предатель, бунтовщики, культ, столкновение могущественных семей и т. д. Для Железного кулака всегда есть работа, а там, где работает Железный кулак, **всегда жди беды**. И сам Иерусалим, важнейший город, раздираемый на части враждующими религиями – не исключение.

И даже, когда задание Железного кулака выполнено (будем надеяться успешно), ситуация не сильно улучшается. Просто становится стабильнее, да и то ненадолго.

Особенно это важно, когда Мастер вновь приводит сюжет к знакомой ситуации, ПМу или месту.

Возвращение, повторное использование ранее описанного сюжетного элемента, это отличный материал повествования, инструмент изображения Железного мира и способ сделать его более суровым. Всегда задумывайся о том, что плохого могло случиться, пока персонажи были в другом месте. Когда они возвращаются к чему-то или к кому-то, это отличный шанс показать, что этот сюжетный элемент был разрушен, испорчен, ранен или искажен, а то и полностью уничтожен или убит. Война и насилие, колдовство и тайны не щадят никого и ничего.

Но иногда все же прояви немного милосердия. **Но только иногда**, чтобы игроки надеялись на это, но никогда на это не рассчитывали. Пусть планируют, пусть доводят планы до конца, если достаточно потрудятся и буквально зубами вырвут у тебя успех.

Но все равно ищи, что можно подпортить, не отнимая у них успеха. Вкус победы зачастую горек.

Делай места и ПМов реальными

Это хороший совет для любой игры, но как этого добиться? Когда знакомишь их с местом, которое будет важным элементом игры, пусть от него исходит какое-то уникальное ощущение. Какое впечатление оно производит?

У мест есть характер, отношение, особенности, даже мотивации и инстинкты, противоречивые и конфликтующие импульсы. Совсем как у людей.

Когда впервые показываешь ПМа, дай ему имя и придумай для него или для нее **один важный мотив**. Набросай описание внешности и пусть в большинстве случаев его мотивация будет ясна как день. Разве что речь идет об угрозе, которая должна быть скрыта.

Попробуй сыграть на контрасте. Дай ему мотивацию, импульс **и какое-то противоречие**, во внешности или в действиях.

Вот пара трюков из «Постапокалипсиса»: **сделай ключевой особенностью какую-то часть ПМа или места и сделай ее их главным мотивом**.

Пусть ПМа характеризуют его большие руки, заботливые глаза, пышные формы, хорошо подвешенный язык или болтливый рот и т. д. Это работает и с местами: место, которое характеризуется темными углами, теплым очагом, прочными стенами, яркими флагами, святой водой, таинственным камнем, с которого сочится кровь.

А второй трюк состоит в том, чтобы создать логичное описание и добавить **нечто странное**, то, что не очень вписывается.

Например, дружелюбный хозяин ненавидит собак, серьезный дворянин смеется на грубыми солдатскими шутками, неразговорчивый маг часами рассказывает о своих кошках. И опять же это работает и с местами: приятная таверна с загадочным зловонием, неохраняемая калитка в прочном замке, мешочек золота под кроватью нищего крестьянского дома.

Обрати внимание на то, что обе части описания (характерная черта и уникальный не вписывающийся элемент) служат мощными инструментами повествования. Что если персонажи противодействуют главному мотиву? Им нужны услуги, связанные с главным мотивом, или их задание требует его пресечь? А то, что не вполне вписывается – что это? Проблема? Или шанс? Это просто странность или за этим странным поведением что-то стоит? Что стало его причиной?

Задавай вопросы, строй игру на ответах

Не стесняйся задавать вопросы игрокам: вполне вероятно, что они больше знают, к примеру, о своей родной земле. Также задавай им вопросы, когда речь идет о вещах, с которыми их персонаж знаком или которые для него важны. Задавай вопросы о важных деталях прошлого, о ПМах и местах, которые они знают или посещали, о том, что для них важнее всего и обо всем, с этим связанным, а также об их слабостях и о том, как ими кто-то воспользовался в прошлом и о том, как они боятся, что кто-то может сделать это снова.

Эти ответы – **самая ценная информация**, которую ты можешь получить о Железном мире и о самих персонажах.

Но нет необходимости в точности придерживаться этих ответов. Если хочешь что-то поменять или уточнить, спроси игрока, договорись, найди точку соприкосновения, которая позволит вам объединить ваши представления о таком Железном мире, который ты себе представлял и показывал в игре.

Но ты не должен что-либо сразу отвергать. Сначала обдумай и отвергай предложенное только если оно явно противоречит духу Железного мира и эстетическим представлениям других игроков. Если есть сомнения, попробуйте разрешить их совместно. Более того, если тему вопроса можно интерпретировать по-разному и ответ двусмысленный, **пусть все так и остается**.

Может быть игрок считает, что его семья сражалась за какую-то землю, которая им принадлежит и он должен доказать права своей семьи в борьбе с персонажем Мастера или другого игрока. Многие вещи в Железном мире можно получить, просто захватив в бою.

Ответы игроков важны: они говорят тебе то, что **для них важнее всего**. Задавай вопросы, а потом используй их, встраивай в приключения и в свой взгляд на Железный мир.

Мир, в создании которого они поучаствовали, будет для игроков интереснее. Кроме того, задавая вопросы, ты даешь передохнуть своему воображению. Когда ты слушаешь, вместо того, чтобы рассказывать, твои «творческие батареи» перезаряжаются. Поэтому воспользуйся этим шансом, чтобы как следует послушать, посмотреть на игроков, понять, чего они боятся, что для них важно и т. д.

Играй ради персонажей

Ты должен привлечь внимание игроков и постараться сделать так, чтобы они почти всегда внимательно следили за сюжетом. Чтобы это сделать, надо помнить, что персонажи – центр повествования. Все остальные элементы игры, мир, ходы, ПМы, места и чудовища, важны только в качестве инструментов, которыми ты воздействуешь на персонажей и смотришь на их реакцию.

Это не обязательно означает, что персонажи игроков – это такие герои, которые способны решить любые проблемы и добиться успеха в любом задании. Это означает, что их действия, их стремление добиться успеха или хотя бы выжить, должны держать вас в напряжении, заставлять интересоваться тем, что будешь дальше.

Думай о том, что **делает персонажей особенными**: дай им возможность пользоваться своими способностями и уникальными ходами, изучи элементы их истории, дай им шанс добиться успеха наиболее естественным для них образом. А еще обрати внимание на то, как игроки отыгрывают своих персонажей: дай игроку возможность сделать то, что ему больше всего нравится – сражаться, убивать, говорить или манипулировать. Строй сюжет вокруг персонажей. Происходят и другие события, но в центре внимания остаются персонажи.

Но время от времени, **нажми на них очень сильно**: посмотри, что будет, когда ты временно отнимешь у них нечто важное, нечто незаменимое. Что еще у них есть, кроме любимого оружия и ходов? Но при этом не забывай, что ты играешь для того, чтобы было интересно и опасно, а не ради того, чтобы просто без всякой цели сделать игру смертоносной.

Сделай важными их отношения: используй связи между разными персонажами.

Задавай игрокам вопросы о действиях других персонажей и о том, как их персонажи к ним относятся с учетом существующих отношений. Не забывай и о связях с ПМами и другими элементами мира: это традиционный треугольник из «Постапокалипсиса», который создает интересные сюжеты. Что если у двух персонажей есть разные интересы в отношении одного и того же ПМа, снаряжения или места?

Иногда расстраивай их планы

Персонажи часто строят планы для разрешения проблемы или для того, чтобы выполнить задание определенным образом. Твоя задача не в том, чтобы эти планы разрушить или высмеять. Вместо этого ты должен взглянуть на их план, проследить за тем, как они над ним работают, дать персонажам возможность найти то, что они хотят, заплатив за это цену, а потом **позволить сложить все части воедино**.

Каждый этап плана – это испытание: поражение должно усложнить достижение ситуации, но не сделать ее разрешение невозможным. Ты работаешь над сюжетом, над тем, чтобы он был интересным и многое зависит от твоих решений в случае успеха и неудачи.

Руководствуйся соображениями развития сюжета, когда **успех или неудача** дают возможность повернуть его в интересном направлении.

И иногда, **если на то есть причины**, расстраивай их планы. Это не означает, что они что-то сделали не так или плохо старались. Просто неудачное стечение обстоятельств встало у них на пути или (что еще лучше) кто-то или что-то противодействовало их целям. Вместо того, чтобы поставить их перед фактом явного поражения, открой перед ними путь к новому, более опасному приключению.

А в других случаях, дай игрокам насладиться заслуженным успехом: неприятный поворот, новая проблема или осложнение интересны только пока не раздражают игроков и не отнимают у них достижения, ради которых они честно потрудились.

Вместо того, чтобы отнимать у них успех, вместо того, чтобы превращать победы в поражения или новые осложнения, подумай, как **развить сюжет** благодаря успеху. Может быть кто-то в Железном кулаке теперь завидует их успеху, может быть их ждут более сложные задания, может быть кто-то собирается им отомстить, а может быть теперь для них открываются новые горизонты.

И помни, что всегда можешь вернуться к побежденным ПМам и безопасными местам и подумать, что тут изменилось в гораздо худшую сторону.

Думай «А тем временем...»

Не все происходит на виду у персонажей, там, где они сейчас находятся. Когда приходит время сделать ход, подумай о повисших «хвостах» сюжета: чем там занимается тот ПМ? Что делает чудовище?

Подумай о том, что происходит в остальной части города в результате действий или бездействия персонажей. А может быть просто потому что их задержала какая-то проблема или излишне осторожный план.

Иногда, вместо того, чтобы **ударить по персонажам здесь и сейчас**, ты можешь развить нечто, что пока от них скрыто.

Если кто-то планирует, кто-то строит, кто-то собирает людей или готовится напасть на другое место, чудовище приближается к другой деревне или развивается фронт (об этом см. соответствующую главу), это может стать твоим ходом.



Если, например, ПМ собирается кого-то отравить, используй один ход, чтобы нанять убийцу и приступить к исполнению плана, а второй – чтобы закончить дело. Персонажи не увидят первый ход: ты просто запишешь его на бумаге.

Но вот о самом отравлении они узнают. Может быть второй ход разделит их (см. ходы Мастера) с жертвой отравления. Если она мертва, то они точно разделены.

А может быть второй ход будет просто нанесением урона (опять же см. ходы Мастера): жертва отравления будет валяться в постели и на какое-то время не сможет ничего делать. Со временем состояние ухудшится, и ты нанесешь урон, который приведет к смерти. Помогут ли ему персонажи? Есть ли у них желание, время и ресурсы, чтобы это сделать?

А может весь смысл отравления не в том, умрет жертва или выживет? Может быть она умрет от яда немедленно и именно она наняла Железный кулак. Кто займет ее место? Потребуется ли ему услуги Железного кулака? Изменит ли он задание? И т. д.

Пусть решает сюжет

Ты Мастер, но тебе не обязательно принимать все решения в Железном мире. Собственно, ты и не должен так поступать. Твоя главная задача – это давать начальный импульс

событиям, не давать сюжету затормаживаться и следить за тем, чтобы одни события вытекали из других.

Это означает, что ты не можешь принимать все решения. Например, когда ты принимаешь решение о важном элементе (ПМе, чудовище, союзнике или враге, месте или организации) есть разные варианты, позволяющие тебе не принимать решение самостоятельно.

Также как в «Постапокалипсисе», ты можешь позволить истории определить, какой станет судьба данного элемента:

- **Отдай решение в руки персонажей:** помогут ли они? Проявят ли интерес? Готовы ли они рискнуть или пожертвовать чем-то ради судьбы этого элемента? Обычно это требует немедленной или быстрой реакции игроков.

- **Сделай решение частью приключения:** если оно каким-то образом касается персонажей, сделай решение частью приключения. В долговременной перспективе действия персонажей дадут тебе искомый ответ. Спасли ли они этот элемент? Или проигнорировали и дали погибнуть? А может быть, попытались убить или уничтожить?

- **Отдай решение в руки ПМов:** честно ответить на вопрос – что сделает с элементом персонаж Мастера, обладающий над ним властью? Если ответ «убьет или уничтожит», так тому и быть. Это Железный мир.

Кроме того, правила диктуют, чтобы ты не вел сюжет (или судьбу его компонентов) к заранее заданному финалу. Будь столь же внимателен к подготовке отдельных сцен, как и к целым приключениям. Ты должен предусмотреть достаточно свободы, которая позволит решениям персонажей управлять повествованием. Это значит, что подготовленные сцены должны иметь открытый финал, а не явный и единственный исход.

Это не означает, что ты не должен делать определенных ходов. Делать ходы, которые **нельзя отменить** это хорошо, потому что это движет сюжет вперед и убирает со стола всякую двусмысленность. Но перед этим все необходимо показать персонажам и только после их действий (успеха, неудачи, бездействия, растерянности) принять окончательное решение.

Дополнительные советы

Вот еще некоторые моменты, о которых стоит помнить, когда ты готовишь сцену или выбираешь, какой сделать ход.

Описывай в начале

Подробное описание очень важно для того, чтобы задать настроение и картину мира. Однако, старайся, когда возможно, ограничиваться началом сцены. А потом переходи к действию и не затягивай его бесконечной болтовней.

Следуй ритму игроков

Одни игроки действуют быстро, другие медленно. Иногда стоит вынудить их действовать в некомфортном ритме: подстегни терпеливых и притормози нетерпеливых. А потом посмотри, как они отреагируют на необычный ритм игры.

Если ты разделил персонажей

Ты можешь разделить персонажей, но лучше ограничиться двумя группами за раз (один и много или несколько и несколько). С тремя и более группами (когда все в разных местах или, когда большая группа разделена на три и более меньших) стоит быть осторожнее. Когда групп больше двух, не активные игроки слишком много времени проводят, ничего не делая: помни, что это игра, а не спектакль, который приходят просто посмотреть. Здесь все хотят поучаствовать.

Переходи к делу

Когда надо, пропускай подробности. Переходи к другой сцене или к другому времени. Пусть игрок скажет, что хочет сделать и пусть он это сделает. Места и путешествия между ними важны, когда что-то происходит. Они не должны служить бессмысленными препятствиями.

Связывай персонажей

Поощряй повествовательные действия и диалоги, которые помогают строить отношения, пусть даже конфликтные, между персонажами. Помни, что ты тоже играешь свою роль: используй ПМов и постоянно делай треугольники из двух персонажей игроков и ПМа.

Используй их отзывы



Включай ответы игроков в свое повествование: вводи в игру их врагов, их страхи, их идеи. Гораздо больше шансов, что их увлекут введенные ими элементы, чем твой спектакль одного актера.

Здесь и сейчас

Следи за своими фронтами: продвигай фронт, когда это логично, и готовь почву для дальнейших действий. Но никогда не забывай о том, что происходит здесь и сейчас. Если есть способ немедленно сделать ситуацию интересной, не отбрасывай его, разве что ты уверен, что в будущем это будет гораздо лучше.

Если не знаешь, что делать

Ищи фронт, который готов к действию, ищи импульс, осложнение, срочную проблему или даже тайну. Посмотри на их ходы, их состояния. Введи давление или предательство, эскалацию. Изучи их историю: может быть пора ввести ее в игру.

Коротко о главном

Как Мастер:

- Ты должен садиться за стол, достаточно разбираясь в механике игры.
- Делай краткий набросок цели задания или приключения. Помни, что игра может завести вас в другое место.
- Перед каждой встречей изучи записи, персонажей и развитие сюжета и подготовь несколько идей, которые можно будет ввести в игру.
- Не садись за стол, подготовив все ответы. Будь тем, у кого больше всего вопросов.
- Ты должен думать так: «Что же будет дальше?», «Интересно, как все закончится?» и «Понятия не имею, что за этой дверью».

У тебя есть железные правила, следуй им.

- Сделай мир холодным и резким
- Сделай персонажей важными
- Следуй истории, не веди ее
- Придерживайся принципов, не забывай о том, что должен говорить
- Остановись и переведи дыхание

Помни, что когда приходит твоя очередь говорить, говори то:

- Чего требуют Железные принципы (см. следующую главу)
- Чего требуют правила (если есть правило, используй его)
- Чего требует повествование (что естественно для сюжета)
- Чего требует честность (каковы будут последствия?)

Железные принципы должны руководить тем, как ты ведешь игру и помогать выбирать самый лучший ход:

- Делай Железный мир реальным
- Обращайся к персонажам по имени
- Маскируй свои ходы
- Неумолимый Железный мир
- Делай места и ПМов реальными
- Задавай вопросы, строй игру на ответах
- Играй ради персонажей
- Иногда расстраивай их планы
- Думай «А тем временем...»
- Пусть решает сюжет

Ты можешь позволить истории определить, какой станет судьба данного элемента:

- Отдай решение в руки персонажей: помогут ли они? Проявят ли интерес? Готовы ли они рискнуть или пожертвовать чем-то ради судьбы этого элемента? Обычно это требует немедленной или быстрой реакции игроков.
- Сделай решение частью приключения: если оно каким-то образом касается персонажей, сделай решение частью приключения. В долговременной перспективе действия персонажей дадут тебе искомый ответ. Спасли ли они этот элемент? Или проигнорировали и дали погибнуть? А может быть, попытались убить или уничтожить?

- Отдай решение в руки ПМов: честно ответь на вопрос – что сделает с элементом персонаж Мастера, обладающий над ним властью? Если ответ «убьет или уничтожит», так тому и быть. Это Железный мир.

И напоследок – несколько советов:

- Описывай в начале – подготовь сцену и пусть действие идет своим чередом.
- Следуй ритму игроков – кто-то не торопится, кто-то спешит. А иногда меняй ритм.
- Если разделишь персонажей, старайся делать не более двух групп.
- Переходи к делу – бессмысленные сцены не нужны, начинай действовать.
- Связывай персонажей – поощряй сцены, которые строят отношения или конфликты; делай треугольники из двух персонажей игроков и ПМа.
- Используй их отзывы – как можно лучше вводи ответы игроков в сюжет.
- Здесь и сейчас – используй и развивай фронты, но, если есть шанс сделать что-то интересное сейчас, так и сделай.
- Если не знаешь, что делать – ищи готовый к действию фронт, ищи возможности в их ходах, изучи состояния, изучи их историю.

Железные ходы Мастера



Твои ходы

В этой главе тебя ждут ходы Железного Мастера: всегда делай один из них, когда результат броска игрока 6 и меньше или, когда так написано в ходе игрока.

Ты всегда можешь сделать ход, когда его вызывает состояние (такое как *нестабилен, в долгах, проклят, дурная слава* или *не подготовлен*).

Используй мягкие ходы, чтобы дать персонажу шанс отреагировать. А жесткие – когда отреагировать он не смог, когда, не подумав, ввязался в опасное дело или получил 6 и меньше при броске, а также, когда ты действуешь с учетом его состояния.

- Объяви о скорой беде
- Покажи далекую опасность
- Раздели или захвати их
- Выведи кого-то на передний план
- Предложи возможность и назови цену
- Покажи их слабость
- Обрати их ход против них
- В граде Иуды
- В цивилизованном мире
- В дикой глуши
- Сделай фронт угрозой
- Получи тактическое преимущество, используй состояние
- Нанеси урон или уменьши превосходство

Объяви о скорой беде

Угрожай нападением, покажи приближение опасности, подними ставки; обычно стоит оставить возможность реагировать.

Это стандартный ход. Персонажи часто будут в опасности. Этим ходом ты угрожаешь нападением, показываешь, что враг приближается или готовится атаковать, демонстрируешь, как ПМ начинает что-то подозревать при попытке им манипулировать или поднимаешь ставки в том, что делает персонаж.

Помни, что этот ход дает **возможность реагировать** или, может быть, отступить. С другой стороны, если цель хода пассивна и осторожна, ты имеешь право сделать еще один ход, например, развить фронт, действие которого персонажи не предотвратили, или нанести удар и урон.

Говори что-нибудь вроде:

«Ты слышишь, как преследуемые двигаются за деревьями».

«Ты слышишь, что они сокращают дистанцию».

«Не похоже, что твои слова их убедили».

«Они ищут повсюду и скоро вас найдут».

«Огромный черный лев обходит вокруг башни, в которой вы прячетесь».

Потом он останавливается, нюхает воздух и смотрит прямо на башню. Он не видит вас, но явно чувствует ваш страх».

«Чудовище сбивает тебя наземь и вырывает меч из рук».

«Он направляется к тебе с обнаженным мечом».

«Два стражника обходят тебя по кругу, готовясь напасть с двух сторон».

Покажи далекую опасность

Не все, что опасно, находится здесь и сейчас. С помощью этого хода ты можешь сосредоточиться на далеких ПМах и местах и сделать так, чтобы нечто произошло вдали от персонажей. Может быть, где-то далеко от них, творится что-то интересное.

Ты должен спросить себя **знают ли** персонажи об этом далеком событии, и **откуда**: подними тревогу, подготовь почву для внезапных изменений или покажи, как это событие повлияло на место, где они сейчас. В конце концов, пусть прибудет гонец с донесением. Итак, спроси себя, что случилось в далеком отсюда месте и как персонажи об этом узнали.

Ты можешь показать дурные знамения или начать готовить нечто более серьезное. То, что будет иметь последствия на большой территории или в течение длительного времени.

Помни, что сцены должны быть незавершенными, в том числе и в случае далеких опасностей (разве что ты делаешь жесткий ход): персонажи может и не могут влиять на далекие события, но могут начать планировать, что с этим делать.

Говори что-нибудь вроде:

«Ты слышишь, как офицер на башне выкрикивает команды своим людям и будит стражу; что-то не так».

«Ты слышишь, как гонец шепчет стражнику, что к городу приближается большая группа беженцев».

«Ты просыпаешься посреди ночи. Тебе приснился дурной сон. Но сон ли? Или ты и правда слышал крик из соседней комнаты?»

«Ты человек военный и сразу понимаешь, что происходит: герцог призывает своих людей к оружию и собирает армию».

«Гонец пытается что-то выдать, но губы его не слушаются. Он весь бледный и дрожит от страха. Армия под предводительство черного колдуна идет к вашей деревне».

«Дворянин объясняет, что его гонцы не пробрались через линию фронта. Их явно кто-то перехватывает и убивает».

Раздели или захвати их

С помощью этого хода ты разделяешь персонажей на более мелкие группы или отделяешь одного от других. Ты можешь разделить персонажей мягким ходом, сделав так, чтобы кому-то требовалось заняться другим делом или присутствовать в другом месте. А можешь сделать жесткий ход, к примеру, во время боя или в результате действия ловушки. Если персонажа берут в плен, это явно отделяет его от других. Плюс неволя становится дополнительной угрозой.

Когда ты разделяешь, можешь отделить их от того, чем они владеют – оружия, важного сообщения, которое надо доставить или важного снаряжения.

Также подумай о возможности разделить их с местом или с ПМом, важным для приключения или персонажей. Также их можно захватить.

Захват может быть захватом заложников: с них могут потребовать выкуп золотом или чем-то еще, что важно для задания.

Говори что-нибудь вроде:

«Вы должны добраться до укреплений и поднять гарнизон, прежде чем вражеская армия начнет марш. Фортов два, а вас трое».

«Проводник говорит, что он пойдет по следам только вдвоем с тобой, охотник. Остальным он не доверяет».

«Капитан решает отступить вместе со своими людьми. Вы не сможете самостоятельно удерживать этот форт».

«Если хотите войти», – говорит капитан охраны герцога, – «все оружие придется оставить здесь».

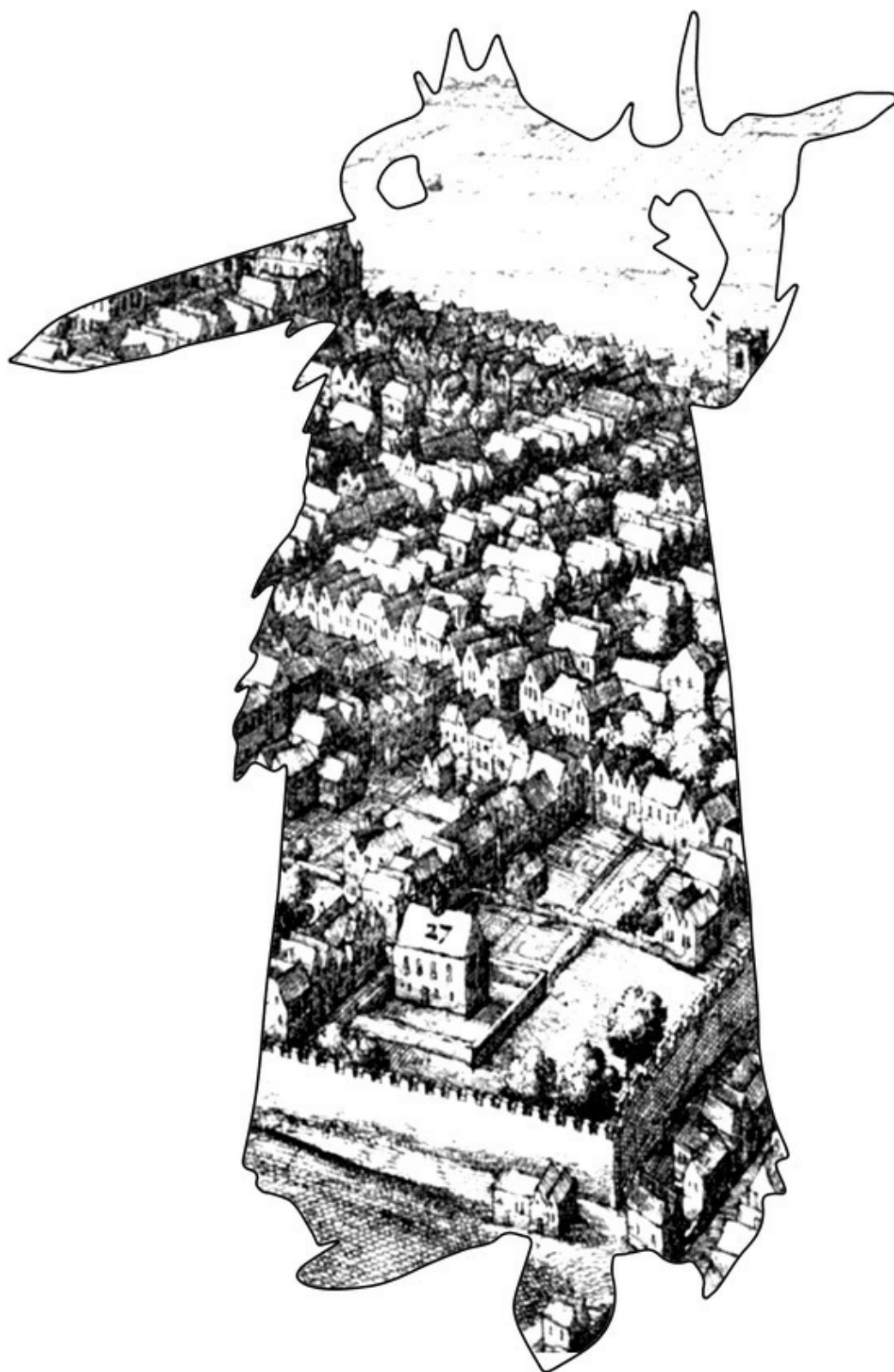
«Вождь варваров останавливает своих воинов, прежде чем они тебя убивают. Тебя обезоруживают и связывают, перекидывают через седло и увозят в лагерь».

«Пятеро стражников уходят, уводя с собой старушку, которую вы хотели допросить».

«Северный мост потерян», – говорит офицер, – «город больше не получит припасов. Разве что устроить вылазку и отбить его».

«Прелат, ведущий переговоры, утром не вышел из комнаты. Ему всю ночь было плохо, и секретарь опасается, что его не отравили».

Выведи кого-то на передний план



Этим ходом ты помещаешь кого-то в опасное, плохое или просто неудобное положение. Он напоминает ход объяви о скорой беде, особенно, если ты загоняешь кого-то в угол в бою или делаешь что-то подобное.

Суть этого хода в том, что он явно выходит за пределы физической угрозы и, используя этот ход, ты не обязан подробно описывать саму опасность. Тем или иным образом, ход говорит игроку, что его положение проблематично, но не показывает непосредственной опасности, которая обычно предполагает возможность ее избежать.

Ты можешь сделать его центром внимания врага в бою или в споре. А можешь просто сделать так, чтобы он привлек слишком много внимания, пусть не врага, но какого-то другого ПМа и был теперь вынужден сыграть какую-то роль.

Можешь поместить его туда, где ему не место, где он будет выделяться. Можешь заставить других желать то, что у него есть и т. д.

Говори что-нибудь вроде:

«Стражники приближаются, ты заворачиваешь в небольшой переулок и через пару метров натыкаешься на каменную стену. За спиной слышатся шаги».

«Вражеские лучники прекратили стрелять по вашим колесницам и смотрят прямо на тебя, натягивая луки».

«Когда вы покидаете обеденный зал таверны, один из вооруженных охранников окидывает тебя взглядом, оценивая твои доспехи и оружие».

«Итак, тыходишь в замок герцога, показываешь письмо и тебя ведут прямо к нему самому. Ты весь грязный от долгой езды верхом. Герцог принимает тебя в садах, в окружении элегантных куртизанок».

«Вы притаскиваете ведьму в башню для допроса. Проходит всего несколько минут и вся деревня начинает ломиться в дверь, требуя, чтобы ведьму выдали на расправу».

Предложи возможность и назови цену

С помощью этого хода ты можешь ответить на их вопросы или уточнить ситуацию: ты можешь предложить им возможность и **назвать (или не называть)** цену. Обычно цена все же имеется.

Это может быть то, о чем они спросили, или даже то, что ты посоветовал.

Конкретно ты описываешь им возможные последствия и спрашиваешь, что они сделают – подставятся под потенциальный удар или не станут рисковать и откажутся от твоего предложения.

Говори что-нибудь вроде:

«Да, вы можете стрелять в них из лука. Но тогда вы и сами будете уязвимы для стрел».

«Да, вы можете ехать весь день, чтобы к ночи доставить весть в башню. Но вы практически загоните лошадей. Так что, либо придется остановиться там на ночь, либо бросить их».

«Конечно, можно отдать приказ наступать и заставить врага врасплох. Но будет темно, а эти твари в темноте видят лучше вас».

«Хороший план: вы ждете их в переулке, а потом двое нападут на охрану, один украдет у курьера письмо».

«Конечно, ты можешь уложить стражника из лука раньше, чем он ударит твоего спутника, но другой стражник успеет убежать и поднять тревогу».

Покажи их слабость

Как можно лучше используй элементы истории – эти элементы можно обратить против персонажей игроков. При необходимости попроси их **испытать дух**, если считаешь, что история должна заставить персонажа действовать определенным образом.

Не злоупотребляй этим ходом. Используй его осторожно, чтобы создать логичное препятствие или некую основу для приключения. Например, чужую землю или весьма особенное окружение.

Используй минусы их снаряжения, будь то оружие и доспехи или их отсутствие. Или же покажи ограничения их возможностей, слабость определенных ходов в их буклетах.

Говори что-нибудь вроде:

«Дворянина, похоже, раздражают твои разговоры о вере. Тебя это оскорбляет? Или хочешь перевести разговор в другое русло?»

«Твое длинное копье застревает в ветвях, и бандит бросается на тебя с ножом».

«Без своей огромной лошади ты не такой храбрый, да?»

«Как ты изложишь дело священству Иуды? Среди них предатель, но без доказательств ты только испортишь с ними отношения».

Обрати их ход против них

С помощью этого хода, в соответствии с принципом *иногда расстраивай их планы*, ты можешь изменить действие хода, отнять победу, нарушить планы, угрожать тому, что они подготовили или не подготовили.

Ты полагаешься на те же условия, что и с другими жесткими ходами, но с помощью этого можно раскрыть их планы или обернуть против них самих. А можно потребовать цену, доказательство, знак доброй воли, прежде чем они смогут продолжить. Ты можешь потребовать заложника или выкуп, или попросить об услуге взамен того, что им нужно.

Обрати внимание на то, что ты можешь дать им добиться успеха даже при неудачном броске, но обратить этот успех в **источник неприятностей** или бремя.

Обдумай их успех: может быть ты можешь угрожать кому-то или чему-то в ответ или даже сделать так, чтобы их старания вышли далеко за пределы предполагавшихся масштабов, вызвав непредсказуемые последствия. Показать последствия, превышающие ожидания – это еще и хороший вариант в случае неудачи: дай им то, чего они хотели. А точнее его испорченную или преувеличенную версию.

Говори что-нибудь вроде:

«Вы трое добираетесь до вершины холма, но не успеваете даже натянуть луки, когда понимаете, что холм захвачен вражескими разведчиками. Они бросаются на вас».

«Вы пытаетесь заманить герцога в ловушку. Он улыбается в ответ на ваши уговоры и отвечает: „Да, атакуем завтра на рассвете. И именно вы поведете войско в атаку“».

«Они соглашаются на ваш план, но лидер делает какой-то жест и несколько воинов подходят к вашим спутникам и хватают их, приставив клинки к горлу».

«Ладно», – отвечает рыцарь, – «я поведу своих людей на этих чудовищ. Но я хочу увидеть письменный приказ герцога».

«Толпа прислушивается к тебе и освобождает пленника. Ты убедил их, что его прислал сам король. А потом кто-то кричит: „Путь он вернется к королю и потребует помощи против Лесного Сумрака. А пока помощь не придет, вы останетесь и защитите нас“».

В граде Иуды

Не забывай использовать фронт города с его фракциями, ПМами, местами и всеми политическими интригами. Оживи город. Пусть они побродят по рынку в поисках нужного снаряжения, оружия и тому подобного. Если надо, в Граде Иуды персонажи могут найти приют в казармах Железного кулака. Либо, если им нужно уединение, можно найти другие варианты. Конечно, они не будут бесплатными и платой не всегда будет золото. Это могут быть услуги, помощь и т. д.

Ты можешь использовать этот ход, когда персонажи входят в город, подходят к нему или проводят достаточно времени в его стенах. Но город не всегда потребует хода: делай его только когда ставкой служит нечто значительное, когда это важно для этого или следующего приключения, или, когда темп игры замедляется и ты хочешь использовать град Иуды, чтобы снова ее разогнать.

Говори что-нибудь вроде:

«Когда вы возвращаетесь в Иерусалим, вы получаете приглашение от епископа Церкви Христовой. Он интересуется вашим последним заданием».

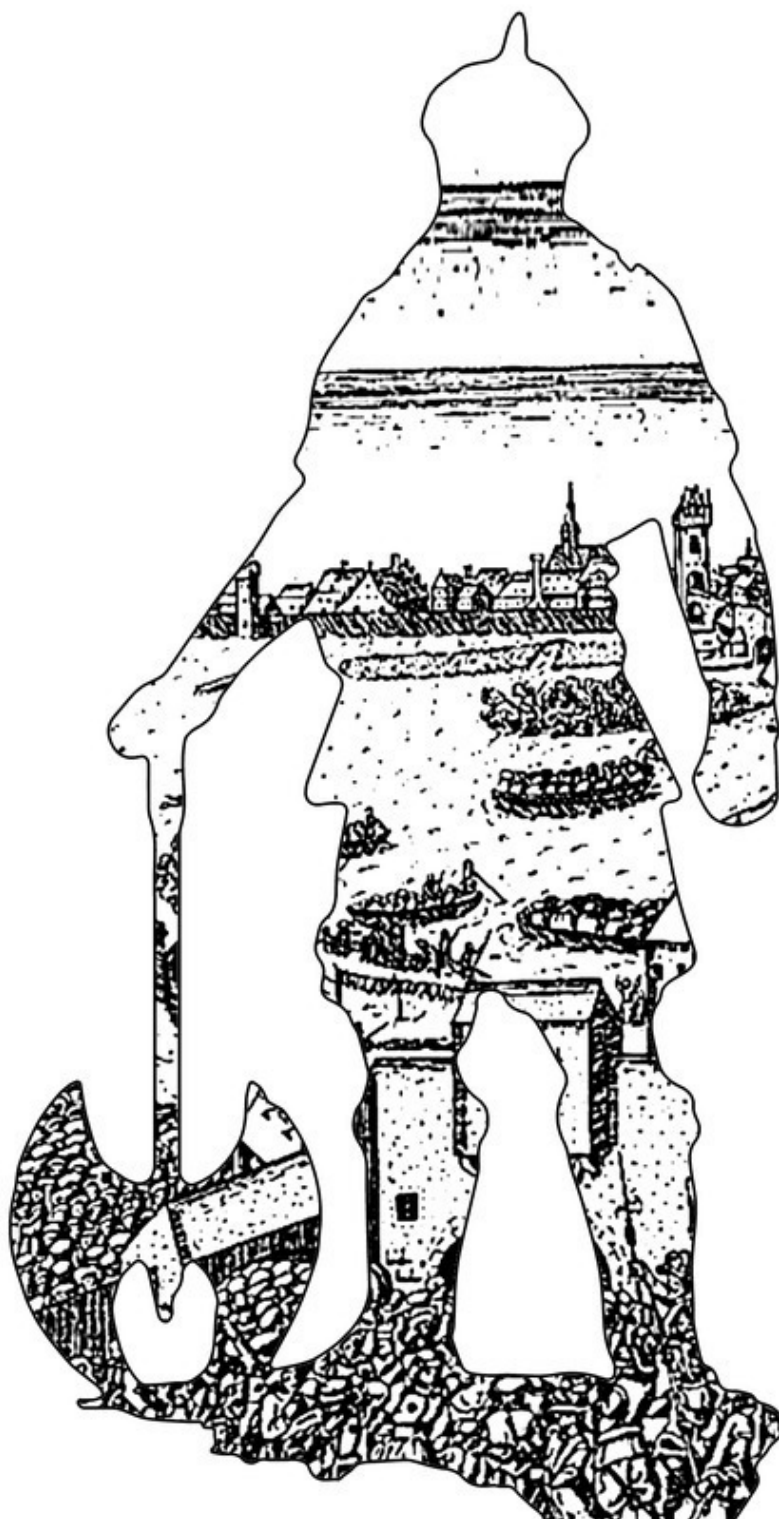
«Ты замечаешь нескольких купцов, которые спорят с парой священников Иуды. Охрана купцов уже берется за рукояти мечей».

«Совет дворян римской крови собрал небольшую армию, чтобы отправиться на юг и нанести удар по грабящим тамошние места последователям Книги „К“. Железный кулак взялся за организацию похода».

«В казармах Железного кулака царит беспорядок. Везде гораздо грязнее, чем обычно. Но, скорее всего, в уютной таверне неподалеку можно получить комнату бесплатно, если оказать хозяину небольшую услугу. Один опустившийся дворянин задолжал ему денег».

«В оружейной Железного кулака кончается оружие. Большую часть мечей и копий отправили в гарнизон в Акре. Но вы, скорее всего, сможете добыть то, что нужно у местных кузнецов».

В цивилизованном мире



Иерусалим – не единственное цивилизованное место в регионе. Персонажи могут посетить другие города, если они важны для приключений или игроки просто любят изучать новое. Ты даже можешь создать фронт для таких городов.

В остальном же просто отыгрывай эти цивилизованные места как места, где можно найти убежище и защиту, рынки и мелкие задания, слухи и связи, гонцов и курьеров. Может быть даже форты и представительства Железного кулака, где можно получить помощь.

Говори что-нибудь вроде:

«Да, было бы неплохо остановиться в гостинице получше, чем эта забегаловка у городской стены. Но караван заморских купцов, похоже, занял все комнаты».

«Судя по всему, вы наконец-то нашли приличную оружейную и стойло. Вам нужно что-то конкретное?»

*«Да, можно отправиться в гарнизонную казарму Железного кулака и получить там кров и припасы: запишите себя по 1 запасу в **припасы и заряды**».*

В дикой глуши

На старинных картах встречалась латинская надпись «Hic Sunt Leones» – «Здесь обитают львы». Но это не единственные дикие звери, которые здесь обитают. Когда персонажи путешествуют по диким местам, можешь использовать против них любые возможные естественные угрозы. В дикой глуши они могут оказаться из-за задания, необходимости куда-то добраться, в силу неудачного стечения обстоятельств или побега.

Заставь их быть настороже, заставь бороться. Не забывай об усталости, дожде, жажде и голоде. Угрожай задержкой в пути, когда время дорого. Задумайся о том, что находится на границах территории Града Иуды, используй угрозы из раздела «фронты границ».

Говори что-нибудь вроде:

«Как вы собираетесь стоять на страже? Ведь кто-то постоянно должен охранять лагерь, так?»

«Да, можете войти в лес, но точно не верхом. Ветки слишком низкие, придется идти пешком».

«Да, вы успеете добраться до лагеря к ночи. Но придется забыть о привалах и еде».

Сделай фронт угрозой

С помощью этого хода ты развиваешь один из своих фронтов или используешь его, чтобы делать ход. Обычно против персонажей, но иногда против важных ПМов или мест.

С каждым фронтом связана определенная угроза, зависящая от его природы (например, особая атака чудовища). Также к фронту привязан счетчик – степень развития плохих вещей, не подконтрольных персонажам. Делая этот ход, ты либо реализуешь угрозу (это может быть атака или какой-то другой ход Мастера) или увеличиваешь счетчик хода, **отражая это в повествовании**. Обычно ты развиваешь фронт, связанный с заданием или готовишь условия для последующих действий. Иногда ты выстраиваешь и двигаешь нечто большее, закладывая основу будущих приключений. И не забывай о фронте города и карте града Иуды: добавляй свои детали, создавай суб-фронты и фракции, планируй новые угрозы и новые события.

Реализовать угрозу означает напасть одним из своих фронтов, говори что-нибудь вроде:

«Группа бандитов напала вновь: священник в монастыре лишился припасов, которые вез караван, и требует, чтобы вы немедленно их вернули».

«Церковь Христова, похоже, твердо решила остановить торговлю опиумом, и ее представители напали в море на корабль, идущий в Рим».

Развить фронт – говори, что-нибудь вроде:

«Чудовище, прятавшееся в пещерах, которые вы не нашли в ходе предыдущей экспедиции, похоже, принесло потомство. Теперь их целый выводок».

«Судя по всему, герцог устал ждать; он направил гонца с приказом собирать войска. Если барон в ближайшее время не выплатит контрибуцию, армия вскоре выступит».

Дальнейшее развитие фронта – говори что-нибудь вроде:

«Барон явно не собирается подчиняться требованиям герцога: он тоже готовится к войне и вам придется принести герцогу весть о провале переговоров».

Получи тактическое преимущество, используя состояние

Улучши положение противника: если персонажи стреляют из луков, покажи, как враг приближается, чтобы вступить в рукопашную; подготовь возможности для атаки. Или пусть противник перехватит инициативу, угрожая позиции персонажей, заняв высоту или выйдя из боя и отступив. Открой или перекрой путь к отступлению или дорогу от врага к персонажам; подготовь другие ходы.

Не забывай сверяться с фронтом персонажей: следи за их состояниями и думай, можно ли какое-то из них использовать. Более подробно все это будет описано в отдельной главе, но не забудь, что можно предложить персонажу убрать состояние (улучшить свое положение) в обмен на что-то или в качестве последствия данного действия. Обменять это можно, например, на единицу *снаряжения* или *духа*.

Говори что-нибудь вроде:

«Группа лучников занимает вершину холма и осыпает стрелами пехоту у подножья».

«Если хочешь купить стрелы в соседней деревне, уменьши снаряжение на 1».

«Ты и другие арбалетчики ведете огонь с вершины башни. Вдруг откидывается люк из через него лезет группа вражеских мечников».

«Их меньше вас, но они быстро смыкают ряды и организованно отступают, увводя с собой невесту».

«Ты не подготовлен: ты успеваешь всадить пару стрел в наступающего врага, но потом тянешься к колчану и понимаешь, что он пуст».

«Да, ты можешь убрать состояние дурная слава, подробно объяснив магистру, что случилось. Он тебе поверит, но разговор будет долгий и унижительный, уменьши дух еще на 1».

«Если вы остановитесь в таверне заночевать и купить припасов, лошади отдохнут и метку не подготовлен можно будет убрать».

Нанеси урон или уменьши превосходство

В качестве явного последствия провала на 6-, а в бою и при результате 7—9, ты можешь нанести **соответствующий повествованию** урон. Нанеси урон, соответствующий параметрам врага и вычти броню персонажа. Обычно это называется нанесением урона (когда урон наносит только противник на 6-) или обменом уроном (когда урон наносит и персонаж игрока, и его враг, при результате 7—9).

Помни, что можешь нанести урон и дружественному ПМу или даже противнику персонажей, если этого требует повествование.

Не забывай и о нестабильных ранах и делай их еще хуже.

Еще ты можешь сделать персонажей целью дальнобойной контратаки, если это допускает повествование.

И наконец ты можешь уменьшить на 1 *превосходство*, в качестве цены провала или частичного успеха, вместо того, чтобы наносить прямой урон.

Говори что-нибудь вроде:

«Твой клинок отбит и гвардеец немедленно делает выпад, рассекая тебе внутреннюю часть бедра: ты промахнулся и получаешь урон».

«Нанося широкий удар двуручным мечом, ты открываешься слева и тварь когтями раздирает тебе бок. Вы наносите друг другу урон».

«Он отбивает твою отчаянную атаку щитом так, что ты отлетаешь назад. Пока ты пытаешься восстановить равновесие, враг колет копьем купца, которого ты должен защищать, нанося ему урон».

«Стрелы проходят намного выше цели и враги быстро бегут к тебе. У тебя есть шанс выстрелить еще один раз, но, если ты им воспользуешься, ты не будешь готов встретить их в рукопашной».

«Ты нанес удар, но споткнулся и потерял равновесие. Нанеси ему урон, но уменьши превосходство на 1».

Мягкие и жесткие ходы

Также железные ходы Мастера делятся на мягкие и жесткие: главное различие заключается в том, может ли персонаж, ставший целью хода, **на него реагировать** или нет.

Будь честен, когда используешь жесткие ходы, ты уже не сможешь отменить то, что они делают. В то же время **не забывай их использовать** в нужный момент. Не надо защищать персонажей или прикрывать от урона и серьезных последствий: это задача игрока.

Мягкие ходы

Если игрок, ставший целью хода Мастера, имеет шанс реагировать и противостоять угрозе, значит это мягкий ход.

Новая ситуация обычно описывается мягким ходом. Еще мягкие ходы – это отличный способ **подготовить условия** для последующего жесткого хода. Так что первый свой ход делай мягким, обычно давая персонажу шанс реагировать. Только после этого можно использовать жесткий ход.

Примеры мягких ходов: показать признаки опасности или атаки, поместить кого-то в ситуацию, где он может быть пленен или ранен.

Жесткий же ход будет таким: показать опасность как свершившийся факт и вынудить ей противостоять, нанести урон от удачной атаки, кого-то пленить.

Жесткие ходы

Когда у персонажа, ставшего целью хода Мастера нет возможности реагировать, и он должен сначала **пережить последствия**, а уже потом решить, что делать дальше – это жесткий ход Мастера. Иными словами, если персонаж может реагировать только после того, как эффекты хода разрешаться в повествовании, ход считается жестким.

Жесткий ход уже не отменить и это хорошо. Это заставляет тебя быть честным, но не слишком добрым по отношению к персонажам (на тот случай, если ты из породы добрых Мастеров).

Жесткие ходы обычно используются как следствие условий, ранее подготовленных одним или несколькими мягкими ходами.

В следующих случаях ты можешь всегда **использовать жесткие ходы** и не мучиться угрызениями совести:

- Если игрок столкнулся с мягким ходом и не смог предотвратить его угрозу или решил ей пренебречь, он дал тебе возможность сделать жесткий ход.
- Если игрок принял неудачное решение и оказался в явно опасной ситуации, он дал тебе шанс использовать жесткий ход.
- Если игрок получил на броске результат 6-. Делая ход в ответ на результат 7—9 в начале сцены, ограничься мягкими ходами, но с ее развитием переходи к жестким.
- Делая ход на основе состояний персонажа, таких как *нестабилен*, *не подготовлен*, *в долгах*, *проклят* или *дурная слава*.

Как выбрать ход

Когда приходит время выбрать, какой ход сделать против персонажей, помни, что кроме непосредственной цепочки действий и реакций, тебе нужен определенный генеральный план. Твой генеральный план составляют железные правила и железные принципы. Каждый из твоих ходов должен делать железный мир еще чуть-чуть реальнее, должен быть обращен к персонажам и должен следовать истории, а не вести ее.

Ты должен следовать принципам и не забывай, что ты должен маскировать свои ходы, чтобы казалось, что они зависят только от сюжета. Если есть сомнения, что говорить, подумай о том, чтобы ввести какой-то контраст или проблему, а может быть вернуться к знакомому ПМу или месту.

Можешь что-то испортить или разрушить, либо дать персонажу шанс блеснуть и использовать свои способности. И не забывай о силе вопросов, которые можно задать игрокам.

Поскольку ты должен следовать истории, а не вести ее, не забывай давать возможность реагировать на каждый мягкий ход. Да и просто постоянно возвращай сюжет в руки игроков; после каждого хода стоит спросить, что они делают.

Еще не забывай почаще заглядывать в список железных правил и железных принципов; твои ходы должны работать в их рамках и чем больше они им следуют, тем больше вероятность того, что ты сделаешь правильный выбор.

И наконец, загляни в лист фронта персонажей: освежи в памяти различные подробности их истории, их лучшие или недавние ходы и найди что-то, что можно увязать с повествованием.

Не забывай о возможностях, которые дает -1 к духу и состоянию: если отмечено состояние, значит у тебя, вероятно, есть под рукой хороший вариант хода.

Ограничения твоих ходов



Делая ход, ты **не можешь отнимать** у персонажей принадлежащие им по праву победы. Не лишай их успехов на 10+ или на 7—9.

Твой ход не может противоречить тому, что обеспечили их действия и выбор. Твои ходы и без этого позволяют тебе сделать игру интересной.

И не стоит высасывать ходы из пальца просто потому, что тебе так захотелось. Обычно твои ходы вызваны действиями игроков (а также их бездействием) или же самим повествованием, которое требует, чтобы ты честно сделал этот ход. Например, нанес урон или развил угрозу и т. д.

Но если игра затормозилась, если возникла пауза и все смотрят на тебя: да, вперед, делай свой ход, следуя повествованию, даже если он ничем не вызван.

Когда события буксуют, ты имеешь право сделать мягкий год, чтобы вновь запустить их в движение. А потом – и жесткий, если все так и не завертелось или ты не дождался реакции от игроков. Но если такое случается слишком часто, спроси у игроков, все ли в порядке. Может быть они не все понимают или опасаются сделать выбор, думая, что слишком мало знают или не разбираясь в ситуации.

Всегда ли использовать ходы?



Список доступных ходов должен вдохновлять тебя, как Мастера, и давать понять, что тебе делать. Это достаточно всеобъемлющий список.

Однако, тебе может прийти в голову идея, часть повествования, которая не вписывается ни в одну из этих категорий. Будь очень осторожен, вводя ее в игру. Ты вполне можешь

злоупотребить своей властью или завести приключение совсем не туда, куда надо. Доверяй своему суждению, но чаще всего старайся все же делать ходы.

Если ты все-таки решишь сделать нечто необычное, помни, что оно должно логично проистекать из того, что уже случилось (как ход) и представлять собой начало ситуации, а не заранее написанный кусок сценария.

Использование состояний

Состояния крайне важны в работе Мастера – это цена, которую персонажи платят за использование своих вещей (*снаряжение*), пределы их внутренних резервов и репутация (*дух*) или их стойкость (*здоровье*).

Если персонаж *нестабилен* (здоровье -1), *в долгах* или *не подготовлен* (снаряжение -1), *проклят* или о нем идет *дурная слава* (дух -1), значит игра говорит тебе, что в повествовании наступил ключевой момент.

В первую очередь, состояния – это **инструменты повествования** в твоих руках:

- **Если кто-то нестабилен**, его раны болят, они свежие и могут открыться, он выглядит серьезно потрепанным.
- **Если кто-то не подготовлен**, значит у него нет чего-то важного, будь то боеприпасы, еда, теплый плащ в холодную ночь или что-то еще.
- **Если кто-то в долгах**, значит он кому-то должен денег и этот кто-то больше не готов ждать и хочет, чтобы деньги ему вернули немедленно.
- **Если кто-то проклят**, значит его душа темна, на нем печать демонов, воля ослаблена, а характер испорчен.
- **Если о ком-то идет дурная слава**, значит слухи о его плохой репутации потенциально достигли ушей важного ПМа или группы людей и неважно, правдивы эти слухи или нет.

Состояния с точки зрения механики

С игромеханической точки зрения к состояниям можно подходить так:

- **Сделай жесткий ход** без подготовки и не давая шанса его избежать, только реагировать на него, уже после совершения.
- Помни, что он должен **проистекать** из повествования. Ищи правильное условие.

Не забывай и о том, что состояние активируется, когда соответствующий счетчик опускается до -1, а также, когда уже отрицательный счетчик опускается еще на 1 (например, с -1 до -2 или с -2 до -3).

Состояние можно убрать при повышении счетчика на +1, но взамен этого повышения. Убирать состояние **не обязательно**. Если игрок захочет, он может повысить счетчик до +3 и сохранить соответствующее состояние (вероятно, так будут делать *проклятые*).

Еще состояние можно убрать, когда персонаж в ходе повествования заплатит запрошенную тобой цену или сделает то, что ты потребуешь.

Ниже представлены несколько советов о том, как сделать состояния тяжким бременем для персонажей. Не позволяй игрокам легкомысленно к ним относиться.

Нестабилен

Когда персонаж *нестабилен*, ты можешь делать такие жесткие ходы, как:

- Нанеси урон или уменьши превосходство: время от времени наноси 1 бб урон, пока раны не будут обработаны, или уменьшай превосходство на 1.
- Получи тактическое преимущество, используй состояние: пусть раненый станет обузой для группы.

- В дикой глуши: если они за городом без целителя, пусть его поищут.
- В цивилизованном мире: если у них нет целителя, пусть заплатят за его услуги.
- Обрати их ход против них: если кто-то нестабилен, он явно и заметно ранен. Пусть недружелюбный ПМ этим злоупотребит или воспользуется.
- Предложи возможность и назови цену: нанес 1 бб урон или уменьши превосходство на 1, когда персонаж делает что-то тяжелое.

Не подготовлен

Когда персонаж не подготовлен, ты можешь делать такие жесткие ходы, как:

- Нанеси урон или уменьши превосходство: уменьши превосходство на 1 из-за отсутствия нужных инструментов.
- Получи тактическое преимущество, используй состояние: скажи персонажу, что у него нет стрел или пусть они кончатся в ключевой момент битвы.
- В дикой глуши: уменьши превосходство на 1, нанеси урон из-за отсутствия еды или укрытия, замедли их путешествие.
- В цивилизованном мире: усложни оплату чего-либо, требуй в обмен услуги.
- Обрати их ход против них: пусть их план провалится в последний момент из-за отсутствия снаряжения.
- Предложи возможность и назови цену: предложи дорогую или рискованную возможность справиться без нужных инструментов.
- Раздели или захвати их: пусть персонаж отстанет или замедлит всю группу.
- Покажи далекую опасность: явно дай понять, что данное путешествие или задача будут сложнее из-за отсутствия снаряжения.
- Объяви о скорой беде: пусть деталь снаряжения, оружие или доспехи подведут в самый щекотливый момент, действие, полагающееся на снаряжение, закончится неудачей.

В долгах

Когда персонаж в долгах, ты можешь делать такие жесткие ходы, как:

- Получи тактическое преимущество, используй состояние: надави, подталкивая к определенному контракту или потребуй услуги.
- Сделай фронт угрозой: пусть долг будет продан врагу или могущественному ПМу.
- В дикой глуши: организуй погоню за персонажем, который в долгах.
- В цивилизованном мире: потребуй немедленно расплатиться, откажи персонажу в услугах.
- В граде Иуды: потребуй немедленно расплатиться, сделай так, чтобы долгами заинтересовался Железный кулак, прости долг в обмен на что-то.
- Покажи их слабость: изучи историю, есть ли кто-то, кого этот долг волнует или заставляет стыдиться?
- Предложи возможность и назови цену: прости долг в обмен на какую-нибудь грязную услугу.

- Раздели или захвати их: посади персонажа в тюрьму или отправь стражников по его следу.
- Покажи далекую опасность: отправь к персонажу гонца с угрозами от кредитора.

Проклят

Когда персонаж проклят, ты можешь делать такие жесткие ходы, как:

- Нанеси урон или уменьши превосходство: нанеси на 1 бб урон больше или уменьшай превосходство на 1 при атаке темных сил.
- Получи тактическое преимущество, используй состояние: пусть темные силы считают персонажа предпочтительной целью.
- Сделай фронт угрозой: развей угрозу фронта, за которым стоят темные силы.
- В дикой глуши: пусть темные силы идут по следу персонажа и всегда находят, как бы тот не прятался.
- В цивилизованном мире: пусть персонаж привлечет внимание культа или священника.
- В граде Иуды: пусть персонаж привлечет внимание определенной фракции.
- Обрати их ход против них: введи неожиданную темную угрозу.
- Покажи их слабость: изучи историю, есть ли в прошлом некая темная сила, способная обратиться против персонажа?
- Предложи возможность и назови цену: предложи сделку с темными силами, подготовь искушение на его пути, потребуй испытать дух.
- Выведи кого-то на передний план: сделай персонажа центром (нежелательного) внимания некой религиозной фракции, культа или могущественного темного колдуна.
- Покажи далекую опасность: покажи, как темные силы готовятся атаковать или использовать проклятого персонажа.

Дурная слава

Когда о персонаже идет дурная слава, ты можешь делать такие жесткие ходы, как:

- Нанеси урон или уменьши превосходство: уменьши превосходство на 1 во время переговоров.
- Получи тактическое преимущество, используй состояние: сделай персонажа центром внимания разъяренной толпы.
- В цивилизованном мире: сделай персонажа нежеланным гостем или изгоем, откажи ему в услугах.
- В граде Иуды: потребуй объяснений репутации персонажа от имени Железного кулака, передай приказ исправить положение.
- Обрати их ход против них: пусть дружественный ПМ или фракция обратится против персонажа.
- Покажи их слабость: изучи историю, есть ли кто-то, кто готов обратиться против персонажа?

- Предложи возможность и назови цену: предложи сделку от имени сомнительной фракции или ПМа, дай шанс очистить репутацию персонажа, но ценой чего-то другого.
- Выведи кого-то на передний план: сделай персонажа центром внимания некой религиозной фракции или агрессивного праведного ПМа.
- Раздели или захвати их: посади персонажа в тюрьму или отправь стражников по его следу.
- Покажи далекую опасность: организуй охоту на персонажа, назначь награду за его голову.
- Объяви о скорой беде: пусть кто-то попытается отомстить за то, в чем обвиняет персонажа.

Насколько сильно использовать состояние?

Когда игрок отмечает определенное состояние, его причина и вызываемые им проблемы обычно понятны. Например, если персонажу нужно золото, чтобы за что-то заплатить, попроси его отметить состояние *в долгах*, если его снаряжение упало до -1 и ниже. Если состояние не определено, игрок знает, что Мастер может использовать его в любой момент. Когда ты это делаешь, ты подробнее описываешь состояние с точки зрения повествования.

То, что было просто игромеханической пометкой на листе персонажа, становится **элементом повествования** с определенными характеристиками: это может быть описание раны или инфекции, проблемы с определенной частью снаряжения, долг перед кем-то конкретным и т. д.

После того, как состояние стало определенным:

- Ты можешь использовать его не один раз, иногда очень жестко и непреклонно, но только в повествовательных границах, определяемых заданным описанием.
- Ты не можешь использовать состояние для чего-то другого: если ты сказал, что персонаж *не подготовлен*, потому что у него нет стрел, ты не можешь потом использовать его как недостаток еды.
- Обычно повествование должно позволять персонажу разрешить простые проблемы, такие как *не подготовлен* или *в долгах*: предложи возможность и назови цену и, если дело сделано, состояние убирается.

Проклятье и ходы

Когда персонаж *проклят* (а один из самых быстрых способов этого достичь – колдовать или пользоваться чужим колдовством) ты можешь использовать состояние, делая жесткие ходы, как описано выше.

Но *проклят* это не простое состояние: оно дает персонажу определенные преимущества в некоторых ходах и, в то же время, позволяет тебе, как Мастеру, требовать с него еще больше в рамках повествования. Во-первых, помни, что ты можешь потребовать *испытать дух* в сложных ситуациях. Кроме того, персонаж должен постоянно чувствовать на себе давление темных сил: ты можешь развивать фронты, сделай его целью, доставь ему неприятности, когда он общается с религиозными фракциями или даже с самим Железным кулаком и т. д.

Проклятье и история



Персонаж может выйти из себя, поддаться своим желаниями или страхам, а еще это отличный момент, чтобы ввести в игру элементы его истории.

Сделай что-то важное для сюжета, объединяя состояние *проклят*, ход *испытать дух* и корни персонажа, его ценность или серьезную слабость.

Ты можешь с помощью искушений заставить персонажа неразумно действовать, неправильно реагировать или плохо относиться к другим персонажам или определенным ПМам; можешь показать, как он путается в своих целях и действует не в своих интересах или же как он отталкивает тех, кто ему близок, а может быть, проявляет слабость.

Подобным ситуациям **не обязательно** заканчиваться плохо: хороший бросок должен позволить персонажу взять себя в руки, решить дело в свою пользу или даже восстановить дух или убрать состояние *проклят*. Главное, чтобы повествование было жестким и напряженным.

Все эти случаи дадут тебе возможность дальнейшего развития сюжета. Либо персонаж сорвется в штопор саморазрушения, либо вступит на путь искупления.

Важно придерживаться повествования и мироощущения персонажа: ход *испытать дух* дает тебе право потребовать, чтобы персонаж действовал определенным образом и, даже если это не в интересах игрока, действия эти всегда должны быть значимыми для приключения в целом или для личного сюжета персонажа.

Счетчик порчи

На листе фронта персонажей есть единый счетчик порчи. Каждый раз, когда персонаж получает -1 к духу, ты должен **отметить сектор** на этом счетчике. Если вы играете долгую кампанию и хотите, чтобы темные силы действовали не спеша, вместо того, чтобы отмечать сектор каждый раз, когда персонаж получает -1 к духу, отмечай его, когда персонаж получает состояние *проклят* (обрати внимание, что это очень сильно замедлит развитие сюжета, но есть те, кому это нравится).

Когда персонаж получает +1 к духу или убирает состояние *проклят*, ничего не делай со счетчиком: он не уменьшается.

Счетчик порчи позволяет тебе ввести в игру одного из Князей Тьмы или подчиненных им демонов. Это можно сделать мягким ходом (предупредив об их появлении) или жестким (внезапно). Князья Тьмы правят Преисподней, а может быть и сами служат истинными Владыками Ада.

Этого никто не знает; еще никто не вернулся из ада, чтобы об этом рассказать.

У счетчика порчи 5 уровней и каждый раз, когда персонаж теряет 1 дух, ты должен сделать отметку на счетчике.



Призыв нечистых

Персонажи игроков никогда не уменьшают счетчик порчи, это может делать только Мастер. Когда ты это делаешь, **потратить весь счетчик за раз**, чтобы призвать одну из нечистых адских тварей или самого Князя Тьмы.

В зависимости от значения счетчика порчи, ты можешь призвать в игру следующих тварей:

- **1-ый уровень:** одну или более адских гончих или иных демонов-охотников, или одного или более младших сектантов.
- **2-ой уровень:** одного или более рыцарей ада или иных демонов-воителей, или одного или более аналогичных противников.
- **3-ий уровень:** одного или более пожирателей душ или других высших демонов, хорошо умеющий сражаться или развращать души.
- **4-ый уровень:** слабое воплощение Князя Тьмы, достаточное, чтобы создать фронт для сбора темных сил и управления ими.
- **5-ый уровень:** могущественное воплощение Князя Тьмы, способное запустить в движение события, которые поставят под угрозу сам град Иуды.

Когда ты призываешь темные силы с помощью счетчика порчи, тебе не нужны **сюжетные оправдания**: демоны просто являются и все.

Демоны могут преследовать персонажей или тех, кого персонажи любят или то, что они ценят. Они могут напасть на место или кого-то похитить, развратить, искушать, соблазнить или манипулировать важным ПМом и т. д.

Похоже, что они поджидали персонажей? Так и есть. Откуда они узнали, что персонажи там будут? Просто знали. Им были заранее известны планы персонажей? Да. Чего они хотят от персонажей, почему нападают на них и расстраивают их планы? Играй, чтобы узнать.

Другой подход к призыву

Вышеописанное это просто пример использования механики призыва. Конечно же ты можешь переделать ее так, как больше подходит для тех приключений, которые готовишь для своих игроков.

Просто подбери разные виды врагов для разных уровней. В этой книге к ним привязаны различные сверхъестественные чудовища, родом из Преисподней и прочих владений демонов. Но если у тебя другой мир или ты хочешь создать своих чудовищ, назначь им соответствующий уровень порчи (сколько надо потратить, чтобы ввести их в игру) и все.

Коротко о главном

Железные ходы Мастера:

- Объяви о скорой беде
- Покажи далекую опасность
- Раздели или захвати их
- Выведи кого-то на передний план
- Предложи возможность и назови цену
- Покажи их слабость
- Обрати их ход против них
- В граде Иуды
- В цивилизованном мире
- В дикой глуши
- Сделай фронт угрозой
- Получи тактическое преимущество, используй состояние
- Нанеси урон или уменьши превосходство

Мягкие и жесткие ходы:

- Основная разница между ними в том, есть ли у персонажа, ставшего целью хода, возможность реагировать или нет.
- Используй жесткие ходы честно, потому что они необратимы. Но и не забывай их использовать, когда придет время.
- Если игрок, ставший целью хода Мастера, имеет шанс реагировать и противостоять угрозе, значит это мягкий ход.
- Новая ситуация обычно описывается мягким ходом.
- Когда у персонажа, ставшего целью хода Мастера нет возможности реагировать, и он должен сначала пережить последствия – это жесткий ход Мастера.
- Жесткие ходы обычно используются как следствие условий, ранее подготовленных одним или несколькими мягкими ходами.

В следующих случаях ты можешь всегда использовать жесткие ходы и не мучиться угрызениями совести:

- Если игрок столкнулся с мягким ходом и не смог предотвратить его угрозу или решил ей пренебречь, он дает тебе возможность сделать жесткий ход.
- Если игрок принял неудачное решение и оказался в явно опасной ситуации, он дал тебе шанс использовать жесткий ход.
- Если игрок получил на броске результат 6-. Если ты делаешь ход в ответ на результат 7—9, старайся придерживаться мягких ходов, но не всегда.
- Делая ход на основе состояний персонажа, таких как нестабилен, не подготовлен, в долгах, проклят или дурная слава.

В первую очередь, состояния – это инструменты повествования в твоих руках:

- Если кто-то нестабилен, его раны болят, они свежие и могут открыться, он выглядит серьезно потрепанным.
- Если кто-то не подготовлен, значит у него нет чего-то важного, будь то боеприпасы, еда, теплый плащ в холодную ночь или что-то еще.

- Если кто-то в долгах, значит он кому-то должен денег и этот кто-то больше не готов ждать и хочет, чтобы деньги ему вернули немедленно.
- Если кто-то проклят, значит его душа темна, на нем печать демонов, воля ослаблена, а характер испорчен.
- Если о ком-то идет дурная слава, значит слухи о его плохой репутации потенциально достигли ушей важного ПМа или группы людей и неважно, правдивы эти слухи или нет.

С игромеханической точки зрения к состояниям можно подходить так:

- Сделай жесткий ход без подготовки и не давая шанса его избежать, только реагировать на него, уже после совершения.
- Помни, что он должен проистекать из повествования. Ищи правильное условие.

Состояние *проклят*:

- Это необычное состояние: оно дает преимущества определенным ходам.
- В тоже время, оно позволяет Мастеру назначать более серьезную повествовательную цену.
- Помни, что в сложных ситуациях можешь потребовать испытать дух. Персонаж должен ощущать на себе давление темных сил.
- Персонаж может выйти из себя, поддаться своим желаниями или страхам, а еще это отличный момент, чтобы ввести в игру элементы его истории.
- Сделай что-то важное для сюжета, объединяя состояние проклят, ход испытать дух и корни персонажа, его ценность или серьезную слабость.
- На листе фронта персонажей есть общий счетчик порчи. Каждый раз, когда персонаж получает -1 к духу, ты должен отметить сектор на этом счетчике.
- Персонажи игроков никогда не уменьшают счетчик порчи, это может делать только Мастер. Когда ты это делаешь, потрать весь счетчик за раз, чтобы призвать одну из нечистых адских тварей или самого Князя Тьмы.



Первая встреча



Начнем первую встречу

Инструкции, приведенные ниже, помогут тебе провести первую встречу с игроками. Эта глава очень важна, потому что ты должен точно знать, чего ожидать и как провести успешную первую игру.

Твоя первая встреча с игроками в Железном мире потребует определенной подготовки. Она нужна для того, чтобы игра быстро набрала темп и захватила игроков. Игрокам проще: они могут выбрать буклет и создать персонажа, следуя инструкциям.

Перед первой встречей

Самое главное перед первой встречей это не планировать ничего заранее, не разрабатывать подробное задание и не готовить определенный набор событий.

Подумай о паре возможных заданий и о том, как они могут развиваться, но не заикливайся, не готовь и не пиши больше одной страницы. И пусть на этой странице будут концепции, наброски и идеи, а не точные всеобъемлющие планы. Если идея у тебя не одна, тем лучше: может быть игроков больше заинтересуют интриги, чем бой, или наоборот, а у тебя под рукой будет концепция, которая лучше подойдет к тому или иному стилю.

Если идей нет, тоже ничего страшного. Просто создайте персонажей и начните двигаться дальше. Первое задание – хороший способ познакомить персонажей друг с другом, а игроков – с правилами.

И поскольку все будут ожидать от тебя последнего слова в вопросах правил, убедись, что:

- Ты прочитал эту книгу один раз и знаком с терминологией и костяком правил. Ты прочитал книгу еще раз и во второй раз все стало значительно понятнее.
- Ты разбираешься в правилах, знаешь, когда срабатывает то или иное правило и знаешь, где в книге найти его точную формулировку. Тебе не надо учить правила наизусть. Просто знай, где их искать.

Какие материалы подготовить

Все, что тебе нужно **распечатать перед игрой** можно скачать на сайте www.safgang.ru. Все эти материалы подготовлены к распечатке на стандартных листах А4.

Прежде, чем сесть за игру, подготовь следующие материалы:

- Запасись кубиками, как минимум **два кубика (это называется 2d6) на каждого игрока плюс 1d6** другого размера или цвета на каждого игрока для учета *превосходства*.
- Распечатай **все буклеты**. Каждый игрок выберет себе один.
- Распечатай **ходы** и раздай игрокам.
- Распечатай **руководство Мастера**, куда входят правила, принципы и ходы.
- Распечатай **фронт персонажей**.
- Распечатай **листы фронтов**. Процесс создания фронтов описан в этой книге.
- Можно распечатать **руководство по созданию персонажа** или воспользоваться этой книгой.

- Запасись бумагой для записей, карт и тому подобного. И конечно же не забудь о карандашах и ластиках.

Первое задание

В течение одной-двух первых встреч лучше сосредоточиться на выполнении простого и ясного задания. Подробнее о том, как разработать задание будет рассказано в разделе Задания.

Первое задание должно помочь игрокам ознакомиться с игрой и с собственными персонажами, пообщаться друг с другом, может быть, пару раз прийти до развития персонажа. После первого задания ты тоже лучше узнаешь игроков и их персонажей.

Представь, что ты магистр Железного кулака: у тебя есть несколько новобранцев, о которых ты почти ничего не знаешь. Ты дал им простое задание, чтобы посмотреть, как они справятся, а впоследствии подбирать им задания, соответствующие навыкам и способностям.

Очень важно, чтобы каждый персонаж уже на первой встрече получил шанс сделать нечто особенное, связанное с возможностями его буклета. Так игроки больше привяжутся к персонажам.



Контрольный список начала встречи

Первая встреча обычно начинается со знакомства с самой игрой. Именно ты предоставляешь игрокам необходимую информацию:

- **Опиши мир игры:** познакомь их с концепцией Железного кулака, их заданиями и объясни, что их персонажи – члены ордена наемников.
- **Расскажи о граде Иуды,** в котором обычно начинается история. Не забудь о конфликте двух религий, скажи пару слов о культе искариотов.

Если хочешь, чтобы священник внес свой вклад в описание мира – сейчас самое время.

- В общих чертах **объясни базовую механику** игры: для чего используются характеристики, что такое ходы и как работает бросок $2d6 + \text{характеристика}$.
- Очень кратко опиши **как использовать превосходство**, как получать опыт и развивать персонажа, как активировать и очищать состояния.
- Во время игры напomini игрокам, что превосходство обнуляется в конце встречи, поэтому им стоит его использовать. И напоминай, когда нужно заявлять **вехи**.
- **С самого начала** честно предупреди, что персонажи могут умереть и что Железный мир суров и не прощает ошибок. Однако, они все же покрепче обычных людей.
- Бой может быть **весьма смертоносным**, особенно против чудовищ и сильных врагов. Однако удовольствие доставляют только заслуженные и трудные победы, так что кровавая битва не должна их пугать.
- С самого начала скажи, что будешь **задавать много вопросов** и их ответы окажут влияние на формирование мира игры, на прошлое и будущее персонажей, на направление их заданий. Скажи, что они не должны бояться направлять игру туда, куда им больше нравится.

Опытные игроки

Может случиться так, что игроки будут уже знакомы с правилами этой игры или хотя бы с правилами «Постапокалипсиса» или другой подобной системы. А если у тебя есть возможность заранее предложить им игровые материалы, они могут выбрать буклеты еще до встречи, и ты будешь знать, кем они собираются играть.

Польза такого подхода в том, что у тебя будет возможность подготовить концепцию пары заданий, которые хорошо подойдут выбранным игроками буклетам, ходам и деталям истории. В таком случае ты можешь сразу начать заполнять фронт персонажей.

Если игроки хотят **что-нибудь почитать** перед игрой, можешь выдать им все буклеты, чтобы они быстрее выбрали себе персонажей. Еще им стоит ознакомиться с ходами, но лучше всего будет, если они прочитают первые 30—40 страниц этой книги, на которых описан мир и персонажи.

Механику игры, такую как ходы и бой, можно объяснить уже за столом. Если у игроков есть время, пусть они лучше потратят его на чтение описания мира и его особенностей.

Создание персонажа

Игроки создадут своих персонажей за столом, в начале первой встречи. В первую очередь каждый из них выберет буклет – тип персонажа. Лучше всего будет, если все игроки **выберут разные буклеты**. Таким образом каждый персонаж будет уникален. Колдун, пожалуй, может быть исключением. Группе не помешают два колдуна. Если они специализируются в разных дисциплинах, каждый привнесет в игру что-то свое. А если выберут одинаковые списки заклинаний, то смогу помогать друг другу.

Об этой части первой встречи подробнее рассказано в «Руководстве по созданию персонажа» ниже. Это руководство понадобится тебе, когда они будут заполнять буклеты. Можно использовать эту книгу или распечатать краткую версию (ее можно скачать с нашего сайта), чтобы выдать игрокам.

Задай вопросы

Воспользуйся случаем, чтобы задать вопросы, которые уточняют или дополняют образ персонажа – история, слабости, мотивация, определенные события и т. д. Спрашивай только о том, **что тебе действительно нужно знать** прямо сейчас. Остальные вопросы постарайся задавать во время игры. А еще лучше будет поднять эти вопросы в ходе повествования.

Не заставляй игроков давать очень много ответов и не требуй подробных объяснений. Пусть кое-какие стороны персонажей останутся в тайне и будут раскрыты по ходу игры. Например, если кто-то упомянет в своей истории любимого человека, тебе надо только знать жив ли этот человек и остался ли он (она) близок персонажу.

Не спрашивай больше, чем нужно. Дай игрокам возможность придумать подробности потом. Они даже могут немного передумать и слегка изменить значение сказанного или добавить нечто новое и неожиданное.

Смысл вопросов в том, чтобы ты примерно понимал, что и как можно ввести в повествование.

При этом будь осторожен и честен: ты можешь угрожать персонажам, используя полученную информацию, но права искажать ее у тебя нет.

Любовник может стать врагом, если в игре пройдет достаточно времени и события повернутся таким образом. Однако, ты не имеешь права сразу превращать любовника во врага – это злоупотребление доверием игрока. А вот затаивший обиду бывший любовник будет отличной угрозой, которую можно ввести в игру немедленно.

Фронт персонажей

Пока ты помогаешь игрокам создавать персонажей, не забывай заполнять их фронт. Не жди окончания создания персонажей: так фронт останется не заполненным!

Запиши имена и историю из каждого буклета, а также условия при которых уменьшается дух. Не забудь о самых важных ходах: когда они возьмут новые ходы, запиши их и сотри старые.

Тебе не обязательно все это вводить в игру на первой встрече или на каждой последующей. Но на забывай о фронте персонажей и пусть он помогает тебе соблюдать определенный баланс и напоминает о важных вещах.

Не пропусти

Во время первой встречи не пропусти:

- Условия срабатывания ходов, который требуют броска кубиков.
- Условия срабатывания ходов Мастера.
- Шанс устроить бой, особенно смертельно опасный.

А пока знакомитесь с правилами игры, попробуй также:

- Узнать, что игрокам больше всего нравится. Перед окончанием встречи сделай небольшой перерыв и спроси их об этом.
- Проанализировать свою работу как Мастера: следуешь ли ты правилам и принципам и делаешь ли соответствующие ходы?

Исправь ошибки

Это ваша первая встреча: не бойся дать игрокам понять, что ты сомневаешься и тебе надо заглянуть в правила.

Прочитай страницу с нужными правилами и даже, если надо, спроси их совета. Может быть, кто-то из них уже знаком с игрой или с механикой «Постапокалипсиса» и сможете помочь. Но решение ты должен принять сам.

Если обнаружишь ошибку уже потом, неважно в их пользу или наоборот, нет проблем: скажи об этом, объясни, что было неправильно и извинись. Но результат не меняй.

Если ты не заметил ошибку сразу и не смог быстро ее исправить, не «откатывай» повествование, не меняй произошедшие события, не давай никакой компенсации. Повествование не меняется, сюжет продолжается и то решение остается в силе.

Просто судьба улыбнулась им или повернулась к ним спиной, вот и все. В следующий раз ты все сделаешь как надо.

После первой встречи

На первой встрече первое задание лучше не доводить до конца. Разве что у вас очень много времени и ты полностью уверен в себе. Лучше закончить встречу после важной сцены, а завершение задания отложить до следующей встречи. И если ты завершишь встречу в напряженный момент, это еще и обеспечит хорошее начало в следующий раз. Используй время между первой и второй встречей для того, чтобы изучить то, как вел игру.

В конце первой встречи (да и после завершения первого задания, если оно длилось дольше одной встречи) полезно проанализировать, как все прошло. Этот важный процесс в дальнейшем поможет и тебе и игрокам получить максимум удовольствия от игры. Не волнуйся, если не сможешь положительно ответить на каждый вопрос. Это практически невозможно.

Однако, эти вопросы помогут тебе решить, как вести следующую встречу: что изучить, какую механику объяснить игрокам, как улучшить ритм повествования, как всех вовлечь в игру и как сбалансировать переключение внимания между персонажами. Но главное – они помогут понять, какие элементы вывести на передний план на следующей встрече (встречах).

Спроси себя и игроков:

- Какие-то правила вызывали неуверенность?
- Какие-то правила были непонятны?
- Какие-то правила или механика мешали игрокам действовать, пугая или вызывая неуверенность?

О ритме игры:

- Шла ли игра слишком медленно из-за лишних подробностей?
- Шла ли игра слишком быстро? Вы чем-то пренебрегли?
- Устраивал ли игроков ритм игры? Или же вы чувствовали, что его надо изменить?
- Можно сказать, в каком случае или с кем надо ускориться/замедлиться?
- Были ли игроки, которые долго ничего не делали? Почему?

О повествовании за столом:

- Есть какие-то персонажи, с которыми слишком многое осталось неясно?
- Были персонажи, которым уделялось слишком много/мало внимания?
- Были ли игроки, которым не удалось воспользоваться выбранными ходами из своих буклетов?
- Были ли персонажи, элементам истории которых не было уделено внимание?
- Достаточно ли в внимания в сюжете было уделено Железному кулаку?
- Был ли Град Иуды задействован в сюжете?
- Есть ли у тебя фронт, ведущий к чему-то большему?

Начинай кампанию

На первых играх проведи одно или два одиночных приключения, вместо того, чтобы планировать длительную кампанию. Кампания должна быть вторым этапом, к которому стоит переходить после пары удачных (т.е. понравившихся) приключений. И только после этого, если Мастер и игроки хотят продолжить игру, можно будет превратить приключения в кампанию.

Для этого поищи серьезные неразрешенные угрозы или же небольшие угрозы, которые могут оказаться чем-то более серьезным. Ищи в действиях врагов какие-то схемы, которые могут выдать наличие плана, изучи заметных персонажей.

Игрокам нет необходимости вступать в кампанию теми же персонажами: некоторые из них, возможно, уже погибли или получили все, что хотели и покинули игру. Тем не менее, у вас уже будет группа, которая хорошо понимает механику и масштабы игры. Самое время начать кампанию.

Для проведения кампании тебе понадобится нечто большее, чем одно задание или приключение. Поэтому важно разобраться с описанными в следующей главе фронтами. Если одно задание или приключение обычно держится на борьбе с одной, достаточно четко обозначенной, угрозой, то для кампании потребуется серия сложных фронтов.



Руководство по созданию персонажа

В начале первой встречи ты, как Мастер, должен помочь игрокам создать своих персонажей. Все инструкции для этого даны в «Руководстве по созданию персонажа», которое входит файл с материалами для Мастера. Здесь те же самые инструкции рассмотрены подробнее.

Рекруты Железного кулака

Руководя процессом создания персонажа, объясни игрокам, что их персонажи относительно **недавно вступили в Железный кулак**, и что начальные задания будут это учитывать. Персонажи, вероятно, будут знакомы друг с другом (как минимум благодаря совместным тренировкам). Ты можешь спросить, насколько хорошо они друг друга знают и общались ли раньше.

Они обычные рекруты: несмотря на то, что в своей области они могут быть специалистами, в их венах может течь благородная кровь, их имя может быть чем-то прославлено, им еще предстоит доказать магистрам Железного кулака свою ценность. Поэтому вначале им не стоит ожидать особого отношения.

Этапы создания персонажа

Ниже приведены последовательные этапы создания персонажа:

- **Имя и внешность:** выбери из приведенных примеров.
- **Значения характеристик:** распредели значения
- **Счетчики:** счетчик опыта оставь пустым, здоровье поставь на +4, увечий нет, счетчик духа поставь на +1
- **Ходы:** у каждого персонажа уже есть один выбранный ход. Он отмечен в буклете. Выбери еще два, если ты не колдун – у колдуна уже есть два выбранных хода, плюс базовый список заклинаний.
- **Снаряжение:** у каждого персонажа есть снаряжение по умолчанию, плюс на выбор два предмета из специального списка.
- **Дух:** этот счетчик в начале стоит на +1. Кроме того, обязательно проследи, чтобы и ты и игроки знали, что вызывает его уменьшение.
- **История:** запиши два элемента истории, пользуясь советами из книги. Можно взять что-то из приведенных примеров или придумать свои.

Имена

Игрок полностью свободен в выборе имени своего персонажа. Ниже приведены некоторые примеры для каждого из буклетов. Тем не менее, игрок может выбрать имя из другого буклета или придумать свое, главное, чтобы оно вписывалось в стиль игры. Если выбранное имя вызывает сомнения (особенно, если оно не нравится и другим членам группы), лучше попросить игрока его изменить.

В списке приведены примеры мужских (М) и женских (Ж) имен:

- **Цирюльник (М):** Абеляр, Ирод, Пан, Симон, Михаил, Нава, Шамер /
(Ж): Юстелла, Флора, Лючия, Агнес, Абигейл, Рахель, Хильда.

- **Всадник** (М): Акакий, Адриан, Саул, Джоффри, Самуэль, Рафаэль, Морис / (Ж): Дарья, Йоля, Ундина, Живетта, Амария, Сара, Ликия.
- **Охотник** (М): Актеон, Гай, Тимей, Гилберт, Эссау, Саул, Гладвин / (Ж): Клавдия, Итала, Паксия, Ришенда, Аника, Шари, Роэзия.
- **Священник** (М): Келбо, Гейл, Сечок, Милон, Элазар, Ури, Нашам, Сулам / (Ж): Бейла, Йентилия, Элиза, Шарис, Нанса, Шана.
- **Лидер** (М): Албан, Фульвий, Роман, Ральф, Леон, Иаков, Осберт / (Ж): Калиста, Йокаста, Сильва, Рогеза, Мириам, Зуна, Алдит.
- **Налетчик** (М): Алер, Фабий, Зено, Исаак, Шон, Томас / (Ж): Кларисса, Изабелла, Тасия, Аталия, Бетель, Талия, Анабель.
- **Разведчик** (М): Каликс, Эрнест, Платон, Роджер, Эйкен, Уриэль, Вимарк / (Ж): Агата, Ютурния, Вита, Эвисса, Гайла, Орпа, Кларисса.
- **Наемник** (М): Василий, Никон, Сильвестр, Хью, Ахим, Тобиас, Ранульф / (Ж): Децима, Лаэлия, Паксия, Эммот, Жаэль, Рева, Клотильда.
- **Ветеран** (М): Алексис, Тацит, Понт, Генри, Иуда, Юсуф, Леофвин / (Ж): Электра, Юния, Урания, Эрлев, Лилит, Яффа, Эдит.
- **Колдун** (М): Дор, Эний, Павел, Эймер, Эван, Эфраим, Симеон, Элвин / (Ж): Адельфия, Лаэтия, Ксанфа, Жанна, Иден, Недива, Жизела.

Внешность

Как и имена, игрок может выбрать внешность персонажа из приведенных примеров или придумать самостоятельно. Примеры внешности:

- **Пол:** мужчина, женщина, непонятно, иное.
- **Лицо:** доброе, сильное, жесткое, благородное, в шрамах, красивое, дружелюбное, бледное, мрачное, серьезное, угловатое, элегантное.
- **Волосы:** длинные, короткие, темные, светлые, седые, белые, отсутствуют, масляные, нестриженная борода, спутанная борода, короткая бородка, длинная борода.
- **Глаза:** серьезные, добрые, заботливые, ясные, холодные, темные, жестокие, блестящие, жуткие, пронзительные, безумные, благородные.
- **Тело:** низкое, высокое, сильное, массивное, толстое, стройное, тощее, ловкое, крепкое, в шрамах.
- **Одежда:** повседневная, неопрятная, военная, удобная, функциональная, экзотическая, дорогая, темная, прочная, экстравагантная, туника, накидка, шляпа.

Характеристики



Для каждого буклета есть свой набор характеристик. Игрок может выбрать один из четырех вариантов своего раздела.

Обрати внимание, что набор характеристик можно выбирать только из списка для своего буклета.

Цирюльник

- Холод +1; Сталь -1; Шарм 0; Тень +1; Ум +2

- Холод +1; Сталь 0; Шарм +1; Тень -1; Ум +2
- Холод +2; Сталь -1; Шарм 0; Тень +1; Ум +1
- Холод +2; Сталь 0; Шарм +1; Тень -1; Ум +1

Всадник

- Холод +1; Сталь +2; Шарм -1; Тень 0; Ум +1
- Холод +1; Сталь +2; Шарм 0; Тень +1; Ум -1
- Холод +1; Сталь +2; Шарм +1; Тень 0; Ум -1
- Холод 0; Сталь +2; Шарм +1; Тень 0; Ум +1

Охотник

- Холод +2; Сталь +1; Шарм -1; Тень +1; Ум 0
- Холод +2; Сталь +1; Шарм 0; Тень +1; Ум -1
- Холод +2; Сталь 0; Шарм 0; Тень -1; Ум +1
- Холод +2; Сталь 0; Шарм +1; Тень -1; Ум +1

Священник

- Холод 0; Сталь -1; Шарм +2; Тень +1; Ум +1
- Холод -1; Сталь 0; Шарм +2; Тень +1; Ум +1
- Холод -1; Сталь 0; Шарм +1; Тень +1; Ум +2
- Холод 0; Сталь -1; Шарм +1; Тень +2; Ум +1

Лидер

- Холод 0; Сталь +1; Шарм +2; Тень -1; Ум +1
- Холод +1; Сталь -1; Шарм +2; Тень +1; Ум 0
- Холод +1; Сталь 0; Шарм +1; Тень -1; Ум +2
- Холод 0; Сталь +1; Шарм +1; Тень -1; Ум +2

Налетчик

- Холод +1; Сталь +2; Шарм -1; Тень 0; Ум +1
- Холод +1; Сталь +2; Шарм -1; Тень +1; Ум 0
- Холод 0; Сталь +2; Шарм +1; Тень -1; Ум +1
- Холод +2; Сталь +1; Шарм 0; Тень -1; Ум +1

Разведчик

- Холод +1; Сталь -1; Шарм 0; Тень +2; Ум +1
- Холод +1; Сталь -1; Шарм +1; Тень +2; Ум 0
- Холод +2; Сталь 0; Шарм -1; Тень +1; Ум +1
- Холод +2; Сталь +1; Шарм 0; Тень +1; Ум -1

Наемник

- Холод +1; Сталь +2; Шарм -1; Тень +1; Ум 0
- Холод 0; Сталь +2; Шарм +1; Тень -1; Ум +1
- Холод +2; Сталь +1; Шарм +1; Тень -1; Ум 0
- Холод +2; Сталь +1; Шарм -1; Тень +1; Ум 0

Ветеран

- Холод +1; Сталь +2; Шарм -1; Тень +1; Ум 0
- Холод +1; Сталь +2; Шарм 0; Тень -1; Ум +1
- Холод +1; Сталь +2; Шарм +1; Тень -1; Ум 0
- Холод +2; Сталь +1; Шарм -1; Тень +1; Ум 0

Колдун

- Холод 0; Сталь -1; Шарм +1; Тень +1; Ум +2
- Холод +1; Сталь 0; Шарм +1; Тень 0; Ум +2
- Холод +1; Сталь -1; Шарм 0; Тень +1; Ум +2
- Холод 0; Сталь +1; Шарм +1; Тень -1; Ум +2

Снаряжение

По умолчанию все персонажи получают следующее:

- Значение счетчика *снаряжение* +1
- Два предмета оружия: каждое может быть малым, большим или стрелковым.
- Доспехи с показателем брони 1 (легкие доспехи или щит) или +1 единица брони в дополнение к другой защите.

Кроме того, каждый персонаж может выбрать два варианта из списка, доступного его буклету (дважды один и тот же вариант выбрать нельзя). Игроки не могут выбирать варианты, кроме тех, которые предлагает их буклет. Ниже приведены списки, из которых вы можете сделать выбор.

Цирюльник, охотник, священник, разведчик и колдун:

- +1 к счетчику *снаряжения*
- еще +1 к счетчику *снаряжения*
- 1 дополнительное оружие
- +1 единица брони

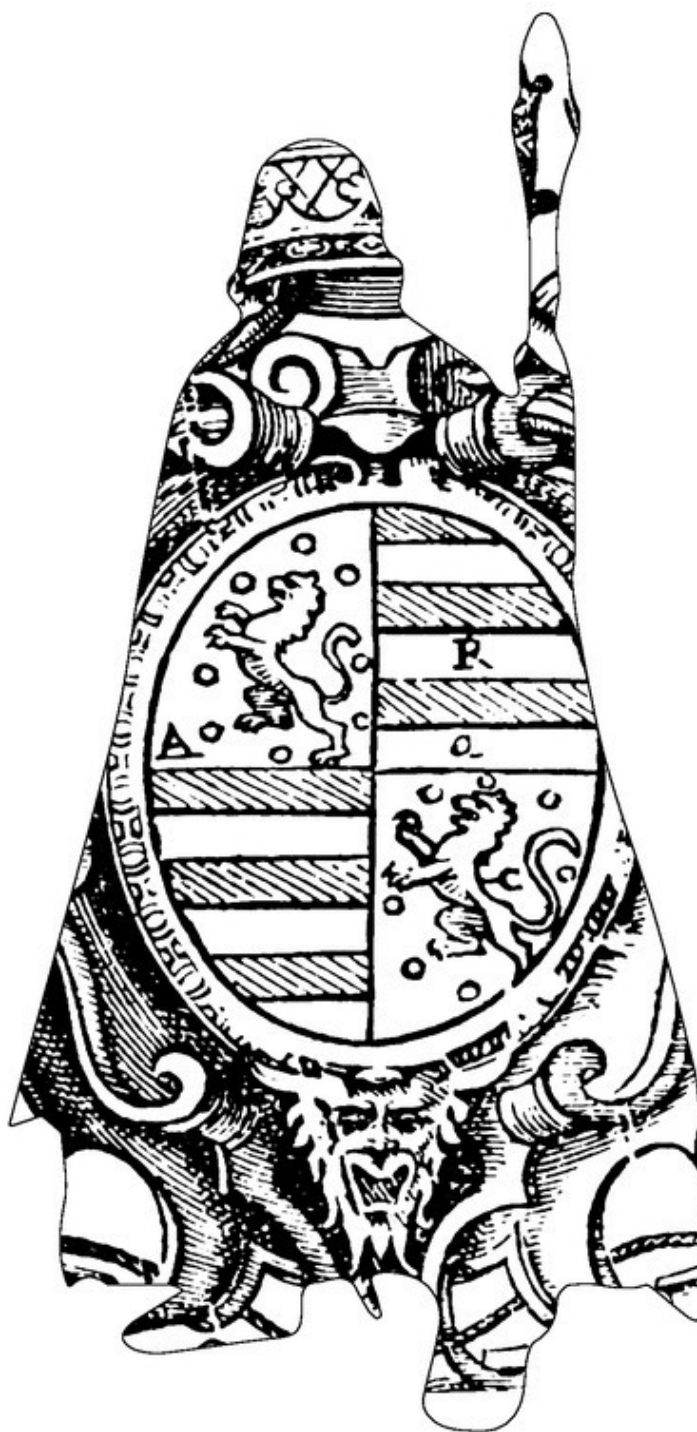
Всадник, лидер, налетчик, наемник и ветеран:

- +1 к счетчику *снаряжения*
- 1 дополнительное оружие
- +1 единица брони
- еще +1 единица брони

Пара примеров:

Цирюльник Нава начинает со снаряжением +1, мечом, луком и 1 единицей брони от кожаных доспехов. Затем игрок может выбрать еще два варианта из списка цирюльника и, к примеру, решает довести снаряжение до +2 и взять кинжал. Он мог бы довести снаряжение до +3 или взять кинжал и щит, чтобы получить еще 1 броню.

Ветеран Юсуф начинает со снаряжением +1, копьем, кинжалом и 1 единицей брони от щита. Затем игрок может выбрать два варианта из списка ветерана, например, 2 единицы брони, чтобы одеться в кольчугу. Или 1 броню за кожаные доспехи и еще одно оружие, скажем, лук. Или 1 броню за кожаные доспехи и довести снаряжение до +2.



Дух

В буклете каждого игрока есть два условия с пометкой «Потеряй 1 дух, когда».

Как понятно из заголовка, когда происходит одно из этих двух событий, персонаж теряет 1 единицу *духа* и ты, как Мастер, можешь оказать на персонажа определенное давление, например, используя ход *испытать дух*.

Игроки не выбирают один из этих вариантов **на персонажа действуют оба условия**.

Цирюльник

- Не станешь лечить нуждающегося.
- Провалишь бросок Ума.

Налетчик

- Один из твоих людей умирает или брошен в опасности.
- Провалишь бросок Стали.

Всадник

- Твой конь умирает или тебя выбивают из седла.
- Провалишь бросок Стали.

Разведчик

- Выдашь что-то, расскажешь о себе, проявишь эмоции.
- Провалишь бросок Тени.

Охотник

- Будешь вынужден прервать охоту, потеряешь след.
- Провалишь бросок Холода.

Наемник

- Не примешь вызов на бой.
- Провалишь любой боевой ход.

Священник

- Подведешь Бога, Иуду или свою веру.
- Провалишь бросок Шарма.

Ветеран

- Бросишь спутника в беде.
- Провалишь любой боевой ход.

Лидер

- Выполнишь приказ равного или низшего.
- Провалишь бросок Шарма.

Колдун

- Покажешь колдовство кому-то, кроме врагов.
- Провалишь бросок Ума (включая магию).

История персонажа

Каждый игрок описывает **два элемента истории** своего персонажа. Эти элементы с самого начала должны содержать в себе то, с чем может работать Мастер, но при этом оставаться достаточно туманными. Иными словами, элемент истории надо описывать в общих словах, без особых подробностей.

По мере развития сюжета игроки могут раскрывать эти элементы подробнее.

Задача Мастера использовать историю и вводить в игру: как и когда – решать тебе.

Выбирая элементы истории, **каждый игрок должен выбрать** два варианта из списка ниже:

- **Персонаж Мастера** (кто-то влиятельный, друг или враг).
- **Персонаж другого игрока** (при необходимости, обсудите это вместе).
- **Важная проблема** (что-то, с чем скоро придется столкнуться).
- **Причина** вступления в Железный кулак.

Иными словами, каждый игрок должен обозначить каждый из двух элементов истории, как нечто связанное с ПМом (создав ПМа), с персонажем другого игрока, с какой-то важной проблемой или с причиной вступления в Железный кулак.

Например, игрок может решить описать своего наставника (ПМ) в качестве первого элемента истории и сказать, что его персонаж оказался в Железном кулаке (да и вообще в Святой земле), мечтая разбогатеть.

Другой игрок может решить, что его персонаж испытывает двойственные чувства к персонажу другого игрока: он уважает его воинскую доблесть, но презирает происхождение. Вторым элементом этот игрок может выбрать важную проблему и решить, что священники Церкви Христовой отслеживают его за произнесенные в прошлом еретические речи.

Ты и игроки можете интерпретировать этот список достаточно свободно, но попробуйте использовать следующие советы. Элементы истории должны:

- Что-то рассказывать о прошлом персонажа, чтобы мы могли представить, кем он был.
- Возможно, создавать реальную или потенциальную проблему, или как минимум быть важными, а не забытыми фактами из прошлого.
- Давать Мастеру понять, что для персонажа важно, каковы его мотивации или идеалы, что его заботит или чего он боится.
- Если возможно, содержать идеи для развития в будущем или возможность адаптироваться и меняться, когда первоначальное определение элемента перестанет быть важным потому что персонаж каким-то образом решил проблему.

Хороший элемент истории должен явно отвечать паре вышеизложенных требований. Если элемент слишком новый и ничего не говорит о прошлом, то он станет бесполезен, когда проблема будет решена. Если он не несет в себе потенциальных проблем, потому что описывает то, что уже потеряно или практически неуязвимо, Мастеру будет трудно ввести его в игру. Если элемент слишком мало или вообще ничего не рассказывает о персонаже и его чувствах, Мастеру сложно понять, как показать его в игре, да и самому игроку будет трудно решить, как на него реагировать.

Поскольку элементы истории могут быть источником опыта для персонажей (когда вводятся в игру значимым или проблемным образом), в интересах игроков дать Мастеру элементы, с которыми он сможет работать. В начале их выбор ограничен для того, чтобы ускорить процесс создания персонажа и не тратить лишнего времени на продумывание элементов истории, которые, возможно, никогда не появятся в игре и, таким образом, будут не важны.

Как уже говорилось, игрокам не обязательно полностью описывать свою историю. Как раз наоборот – от них требуется только несколько ключевых моментов. Ты, как Мастер, должен следить за исполнением этого требования: слишком длинный или сложный элемент истории будет трудно ввести в игру. К тому же, в его описании скорее всего будет заложено

какое-то решение или готовый финал. В то время как цель игры – посмотреть, как именно будет развиваться повествование в руках игроков.

Как лучше создать элементы истории

Чтобы помочь игрокам описать элементы их истории и дать Мастеру вдохновляющие материалы, которые помогут руководить процессом, подумайте о следующих вариантах.

Есть три инструмента, которые позволят вашему воображению сосредоточиться и очертить определенные границы:

- Корни
- Нечто драгоценное
- Серьезная слабость

Ничего обязательного в этом списке нет. Игрок может описать элементы своей истории, просто сделав выбор из четырех вариантов, представленных выше (что-то связанное с ПМом или персонажем другого игрока, важная проблема, причина вступления в Железный кулак).

Но варианты, упомянутые здесь (корни, нечто драгоценное, серьезная слабость), могут помочь придать истории персонажа форму. Это ключевые особенности, которые тебе (Мастеру) будет довольно просто вписать в сюжет и, когда потребуется, ввести в повествование. Потенциально они способны задействовать интересы игроков и вызвать явную реакцию. Кроме того, с ними довольно просто работать.

Если персонажу необходимы свежие идеи, ниже приведены примеры, разделенные на эти категории (корни, нечто драгоценное и серьезная слабость).

Что-то связанное с персонажем Мастера:

- Корни: наставник, духовник, моральный долг, любовь, крепкие семейные узы, родственники, племя или группа.
- Нечто драгоценное: полученный предмет, драгоценный дар, символ, аккредитив.
- Серьезная слабость: охотник на людей, инквизитор (хотя они еще не существовали).

Что-то связанное с другим персонажем:

- Корни: общий момент в прошлом, крепкая дружба, застарелая ненависть.
- Нечто драгоценное: нечто украденное, полученный подарок, драгоценное оружие.
- Серьезная слабость: тайная любовь, моральный долг, клятва, раскрытая тайна.

Важная проблема:

- Корни: ошибочная вера, могучий враг, месть.
- Нечто драгоценное: важная карта, священный предмет, проклятый клинок, украденное кольцо.
- Серьезная слабость: зависимость, искушение, страх, обязательства перед кем-то/чем-то.

Причина вступления в Железный кулак:

- Корни: найти кого-то, спасти кого-то, воспоминание

- Нечто драгоценное: желание разбогатеть, поиск денег для выкупа, стремление к благородному титулу.
- Серьезная слабость: найти что-то, приобрести что-то, вернуть честь, вернуть веру, обрести власть, обрести положение, убить всех, кого только сможешь.

Прочие соображения

Кроме всего прочего, задумайтесь о следующем:

- **Что-то связанное с персонажем Мастера:** этот ПМ должен иметь определенное влияние на персонажа (хорошее или плохое) и иметь возможность своими действиями развивать повествование. Поэтому, ПМ должен либо находиться где-то рядом, либо иметь могущественных или опасных эмиссаров в Святой земле. Это может быть тот, кого персонаж любит или ненавидит, кого надо спасти или убить, кого бояться или защищать, наставник, учитель, предатель и т. д.
- **Что-то связанное с другим персонажем:** это должны быть прочные узы или сильное чувство, или мнение (не обязательно взаимное и справедливое) или важное событие в общем прошлом. Персонаж вполне может считать другого слугой дьявола и совсем не обязательно, чтобы это было правдой. Лучше, если игроки обсудят это между собой, но совсем не обязательно.
- **Важная проблема:** это должно быть нечто такое, что персонажу придется вскоре решать, проблема, которая его преследует, возможно ключ к созданию фронта. Это должно быть чем-то, что персонаж должен сделать или сделал, или от чего пострадал. И проблема должна иметь последствия как в случае если персонаж ей займется, так и, если он ее проигнорирует. Важной проблемой может быть, как месть, так и возвращение украденного бриллианта, могучий враг или одержимость. Это не означает, что персонажу придется разбираться с ней на первой же встрече или первом задании: введение проблемы в повествование может задержаться, но не слишком надолго.
- **Причина вступления в Железный кулак:** этот элемент может пересекаться с другими, но должен быть сосредоточен на самом Железном кулаке или на его положении в Святой земле. Причина вступления в Железный кулак может быть положительной (стремление к чему-то) или отрицательной (попытка что-то исправить или чего-то избежать). Но в любом случае у персонажа должна быть серьезная причина отправиться в Святую землю и рисковать своей жизнью ради Железного кулака.

Обрати внимание, что некоторые варианты подойдут для разных категорий. Главное четко определить в чем суть элемента, предложенного игроком. Твоя задача задавать вопросы и получить достаточно информации, чтобы занести элемент в ту или иную категорию.

Предположим, игрок придумал персонажу младшего брата: он может ПМом, важной проблемой или причиной вступления. Все зависит от того, какую роль брат сыграет в повествовании.

Если игрок говорит, что хочет спасти младшего брата, значит тот может быть важной проблемой или причиной вступления в Железный кулак (Было ли это единственным способом попасть в Святую землю? Или же младший брат тоже был членом Железного кулака?)

А вот чтобы младший брат стал важным ПМом, он должен иметь возможность влиять на персонажа. В этом случае младший брат может прятаться, сбежать или строить козни старшему, но не может просто ждать, когда его спасут.



Изменение истории

Во время игры игрок может изменить элемент истории. Такое случается не часто, но скажи игрокам, что они **имеют право так сделать**. Это изменение ничего не стоит, но раз-

решается только в начале или в конце встречи, а также во время паузы в игре. У тебя должна быть возможность обсудить изменение с игроком, не мешая другим игрокам.

Конечно же изменение должно быть **оправдано повествованием** и не должно ему противоречить.

- **Изменение корней или элементов прошлого:** в этом есть смысл только если элемент больше не важен или сильно изменен событиями повествования. Его заменяют другими, более важными событиями прошлого. Тем не менее, события, которые были записаны раньше, остаются реальными и никуда не деваются.

- **Изменения типа связи с ПМом или другим персонажем:** это изменение тоже должно быть оправдано повествованием, но вызвать его может смерть, значительные перемены в отношениях или разрыв уз.

- **Важная проблема или мотивация:** такие элементы тоже могут меняться в ходе повествования – разрыв уз или достижение цели. Также их можно изменить, если они больше не важны.

Решение об изменении принимает игрок. Ты, как Мастер, имеешь право помочь ему сделать логичный выбор. Игрок, в любом случае, обязан следовать тем же правилам, что и при создании персонажа.

Изменение элемента – это не стратегический выбор, призванный заработать больше опыта. Это должно быть последствием изменений в повествовании или уменьшения важности данного элемента.

Коротко о главном

Все, что тебе нужно распечатать перед игрой можно скачать на сайте www.safgang.ru.

Все эти материалы подготовлены к распечатке на стандартных листах А4. Некоторые материалы, имеющиеся в файле, не включены в эту книгу для экономии места. Кроме того, они удобны только в определенном формате.

Прежде, чем сесть за игру, подготовь следующие материалы:

- Запасись кубиками, как минимум два кубика (это называется 2d6) на каждого игрока плюс 1d6 другого размера или цвета на каждого игрока для учета превосходства.
- Распечатай все буклеты. Каждый игрок выберет себе один.
- Распечатай ходы и раздай игрокам.
- Распечатай руководство Мастера, куда входят правила, принципы и ходы.
- Можно распечатать руководство по созданию персонажа или воспользоваться этой книгой.
- Распечатай фронт персонажей.
- Распечатай листы фронтов. Процесс создания фронтов описан в этой книге.
- Запасись бумагой для записей, карт и тому подобного. И конечно же не забудь о карандашах и ластиках.

В начале, прежде чем создавать персонажей, ознакомь игроков с игрой.

- Опиши мир игры: познакомь их с концепцией Железного кулака, их заданиями и объясни, что их персонажи – члены ордена наемников.
- Расскажи о граде Иуды, в котором обычно начинается история. Не забудь о конфликте двух религий, скажи пару слов о культе искариотов. Если хочешь, чтобы священник внес свой вклад в описание мира – сейчас самое время.
- В общих чертах объясни базовую механику игры: для чего используются характеристики, что такое ходы и как работает бросок 2d6+характеристика.
- Очень кратко опиши как использовать превосходство, как получать опыт и развивать персонажа, как активировать и очищать состояния.
- Во время игры напomini игрокам, что превосходство обнуляется в конце встречи, поэтому им стоит его использовать. И напоминай, когда нужно заявлять вехи.
- С самого начала честно предупреди, что персонажи могут умереть и что Железный мир суров и не прощает ошибок. Однако, они все же крепче обычных людей.
- Бой может быть весьма смертоносным, особенно против чудовищ и сильных врагов. Однако удовольствие доставляют только заслуженные и трудные победы, так что кровавая битва не должна их пугать.
- С самого начала скажи, что будешь задавать много вопросов и их ответы окажут влияние на формирование мира игры, на прошлое и будущее персонажей, на направление их заданий. Скажи, что они не должны бояться направлять игру туда, куда им больше нравится.

Во время первой встречи не пропусти:

- Условия срабатывания ходов, который требуют броска кубиков.
- Условия срабатывания ходов Мастера.
- Шанс устроить бой, особенно смертельно опасный.

А пока знакомитесь с правилами игры, попробуй также:

- Узнать, что игрокам больше всего нравится. Перед окончанием встречи сделай небольшой перерыв и спроси их об этом.
- Проанализировать свою работу как Мастера: следуешь ли ты правилам и принципам и делаешь ли соответствующие ходы?

Это ваша первая встреча: не бойся дать игрокам понять, что ты сомневаешься и тебе надо заглянуть в правила. Если обнаружишь ошибку уже потом, неважно в их пользу или наоборот, нет проблем: скажи об этом, объясни, что было неправильно и извинись. Но результат не меняется.

В конце первой встречи и первого приключения не забудь обсудить ход игры с игроками, используя соответствующий список вопросов.

Задания и фронты



Железные задания

Задания Железного кулака – ключевой компонент игры и важная движущая сила приключений. Кроме того, это инструмент, который помогает Мастеру делать игру целостной. Задание важно тем, что помогает просто и быстро собрать персонажей в одном месте с общей целью.

Это не означает, что персонажи всегда должны иметь одинаковые цели, быть или оставаться друзьями. Отношения в Железном кулаке могут быть делом сложным, а цели персонажей в перспективе могут вступить в конфликт между собой. Смысл в том, чтобы дать игрокам прочное общее основание в начале игры.

Конечно, вполне могут возникать споры и даже открытые конфликты по поводу того, какие использовать методы, к какому стремиться исходу, и кто будет командовать. Не забудь напомнить игрокам, что свои личные цели они могут преследовать на свой страх и риск.

Помни, что наемников Железного кулака нанимают через офицеров, и солдат не может принять задание без одобрения магистра, а также не имеет права обсуждать его цену, кроме как в исключительных обстоятельствах.

Планирование встречи Мастером

Прежде чем выбрать определенную идею, событие или цель, проанализируй ситуацию **вне повествования** с точки зрения того, кто поведет игру и должен помнить о ее организации, ограничениях и т. д.

Если игре что-то требуется, задание – отличный инструмент, чтобы это ввести. Оно неизбежно фокусирует на чем-то игровой процесс, поэтому разберись, что именно нужно и введи это в игру с помощью задания.

Этим анализом надо заниматься до того, как ты поговоришь с игроками и опишешь задание. После этого будет сложно сфокусировать игру на чем-то другом.

Размышляя над заданием, думай и о том, что тебе нужно вне повествования (что-нибудь практичное, например, определенная продолжительность игры, участие нового игрока в течение одной встречи и т.д.), и о том, что тебе нужно в рамках повествования (что-то, связанное с сюжетом, например, ответить на какие-то вопросы о некоем ПМе, которые недавно возникли).

Задай себе следующие вопросы:

- Нужно что-то короткое или длинное? На одну встречу? Или зацепка для длинной кампании?
- Есть персонаж (или игрок), которому по какой-то причине надо уделить больше внимания? Кто-то пропускает 1—2 встречи?
- Что тебе, как Мастеру, нужно в повествовании? Нужно ли проанализировать или разрешить какой-то фронт? Или просто немного его развить? Как его использовать?
- Есть ли место, которое предпочтительно для задания? Нужно ли уточнить или изучить определенный элемент мира? Надо остаться в граде Иуды или отойти подальше от цивилизации?
- Какие буклеты выбрали игроки? О чем их выбор тебе говорит? Какими персонажами они хотят сыграть?

Элементы задания

При подготовке задания ты должен создать следующие элементы. При этом не забывай о том, какие решения принял в ходе планирования.

- **Начальная ситуация** в рамках повествования, которая служит причиной задания. Это может быть что-то не связанное с предыдущими событиями, если отсутствует явная угроза или если вы создали новых персонажей.
- **Задача:** главная цель, намеченный критерий успеха, который разрешит проблему, поставленную стартовой ситуацией. Именно это Железный кулак обозначает официальной целью задания.
- **Основная угроза** или примерное понимание того, что будет в центре событий, что станет самым серьезным испытанием для персонажей. В ходе игры угроза может меняться и корректироваться.

Кроме того, при планировании всех заданий (и каждой встречи), учитывай выбранные буклеты и их ходы. Давай игрокам шанс воспользоваться своими особыми способностями. Подстраивай повествование, цель и противника, а также различные события, под персонажей, которыми у тебя играют игроки.

Например, если кто-то выбрал лидера, ему нужен тот, кем можно командовать. Охотнику надо выйти за город, а разведчику, наоборот, оставаться в пределах городских стен.

Начальная ситуация

Начальная ситуация – это то, с чем надо что-то сделать: некая проблема, за решение которой Железному кулаку заплатили или нечто важное для самого ордена.



Посмотри, нет ли в твоих фронтах чего-то не доведенного до конца, чего-то возникшего в ходе повествования, чего-то, что может послужить вдохновением для следующего задания. С другой стороны, можно начать с чистого листа – сделать новый фронт для задания или использовать задание, чтобы столкнуть персонажей с чем-то неожиданным. Используй воображение и примеры на следующих страницах.

Чистый лист, задание, которое никак не связано с предыдущими встречами, лучше всего подходит, когда:

- У тебя на игре новые персонажи. Может быть это ваша первая игра, может поменялось много игроков, а может старые игроки поменяли персонажей.
- У тебя появилась отличная идея и то, что осталось с прошлых игр, можно отложить, не навредив повествованию.
- Одному из твоих фронтов требуется время на развитие, и он не в центре внимания или же твоим опытным игрокам нужно что-то новое.

Чистый лист дает тебе **абсолютную свободу** в выборе задания, но и требует **более мощной зацепки**, чтобы привлечь внимание игроков. Их будет гораздо проще привлечь к заданию, если они уже привыкли к своим персонажам или видели, как развивается знакомый им мир.

Мощная зацепка не обязательно должна быть масштабным планом по спасению града Иуда от катастрофы или самого могущественного чудовища в мире. На самом деле, будет логично, если первые задания Железного кулака будут не очень сложными: орден не доверит новобранцам с парой колец какие-то очень важные миссии. Но с помощью простых заданий можно создавать очень простые зацепки на будущее. Достаточно сделать задание простым и понятным, а зацепки сделать его побочными эффектами.

Получение задания

Получение задания – это часть приключения, в которой персонажи получают от Железного кулака указания и **четкую цель** миссии. И успех, и неудача должны оказать заметное влияние на мир, в котором они играют.

Помни, что заранее это влияние определять не надо. Задание позволит **с чего-то начать**, но позволь продолжению жить своей жизнью и удивлять тебя самого. Если им надо кого-то убить, хорошо. Нет нужды планировать что-то еще.

Но тебе нужно, чтобы задание было понятным:

- Какова начальная ситуация? По крайней мере, насколько это известно в данный момент.
- Какова цель? И это четкая цель или расплывчатая?

Первое явно определяет второе: возможно Железному кулаку просто заплатили, чтобы вмешаться в ситуацию – например убить или атаковать цель, защитить людей или места, что-то добыть, что-то доставить и т. д. А может быть это по каким-то причинам заинтересовало сам Железный кулак.

Вполне можно давать задания, у которых нет заказчика. У Железного кулака хватает своих интересов и целей: проведение расследования, разрешение ситуации, неизвестная угроза, политические переговоры или миротворческие миссии.

Временный командующий

Обычно Железный кулак назначает **одного из группы, отправленной на задание, временным командующим** и передает остальных в его или ее подчинение. Будет интересно. Однако, не стоит подчинять кого-то с высоким званием (например, персонажа, ставшего магистром или даже пытающегося стать цезарем) тем, кто явно менее опытен или ниже по званию.

После назначения временного командующего, остальные члены отряда должны подчиняться его стратегическим и тактическим решениям, помогать и предлагать советы. Неподчинение временному командующему приравнивается к неподчинению магистру.

С другой стороны, временный командующий несет большую ответственность за успех задания. Временный командующий имеет право передать командование во время задания другому члену отряда и назвать заместителя на случай своей смерти. Временный командующий может даже вежливо отказаться от задания, но такое бывает редко. Обычно отказ принять на себя подобное обязательство становится источником большого скандала в рядах Железного кулака.

Запиши имя временного командующего на листе фронта персонажей в специально отведенном для этого месте. Если ты забыл назначить командующего, сделай это в ходе задания. Объясни игрокам, что ты просто об этом забыл, но магистр выбрал персонажа на эту роль. Если это невозможно сделать, не нарушив повествования, значит виноват магистр, который пренебрег официальным назначением. И отсутствие явного лидера обычно заканчивается плохо.

Угроза для задания

Не всегда можно заранее определить, что станет главной угрозой для персонажей к середине или к концу задания. В некоторых случаях, если задание не имеет четкой цели,

об угрозе можно будет подумать потом. Так можно быть уверенным, что ты придумаешь что-то подходящее.

Но если цель задания обозначена и угроза известна, например, какое-то чудовище – лучше заранее подготовить некоторые материалы, чтобы вас не застали врасплох. А поскольку не все приключения связаны с чудовищами, можно заранее набросать полезную информацию о важных врагах (ПМах и чудовищах) или наиболее важных ключевых моментах приключения.

Лучше всего для текущего задания **всегда делать фронт**, пусть даже простой. Создавая фронт задания, обычно не стоит заполнять с самого начала все счетчики. Достаточно придумать одно событие, которое позволит этот фронт развивать. Это делается для того, чтобы не планировать задание и его развитие с самого начала, а работать с реакцией и действиями игроков, решая, что именно ввести в игру.

Воспринимай врагов и развилки в игре строго как **возможности**. Задание устанавливает определенные границы, наброски приключения, но в нем должно быть достаточно неожиданностей, чтобы удивить и игроков и тебя самого.

Думай о возможностях, а не об ограничениях и подготовленных сюжетах. Не стоит просто создавать ПМа дворянина, который враждует с Железным кулаком и должен быть убит. Он не будет сидеть на троне в своем замке, который надо нарисовать и исследовать комната за комнатой. Видеть возможности означает дать ПМу определенный характеристики и мотивации. Смогут ли персонажи ими воспользоваться? Попадут ли они в замок? И как – пролив кровь или искусно замаскировавшись? Или же нападут на него вне замка? Получится ли воспользоваться его слабостями? Если они получают хороший шанс убить его в самом начале, к чему это может привести? Стоит ли за ним еще кто-то?

И последний вопрос, связанный с угрозой и целью задания, когда мы думаем о них, как о возможностях, заключается в том, каким будет исход, **как в случае успеха, так и в случае неудачи**.

Задания не всегда будут выполняться успешно. Однако, это не значит, что персонажей изгонят из Железного кулака или что они теперь будут менее важны. Это означает, что в следующий раз они будут сильнее стремиться к успеху, будут готовы больше рисковать и страдать, может быть, захотят отомстить, найти способ обратить поражение в победу или исправить ошибки.

Кроме того, проваленное задание может обратиться, в твоих руках, в нечто более опасное, более серьезную угрозу Железному кулаку или граду Иуды. А значит – стать началом нового приключения.

Обычное начало задания

Задание можно начать **традиционно**, с разговора с магистром, в ходе которого он объяснит, что от них требуется. Или же вы можете начать с напряженной сцены, если так больше нравится игрокам и Мастеру. Этот вопрос можно обсудить с игроками и постараться учесть их предпочтения. Также это зависит от отпущенного на игру времени (например, игру на одну встречу лучше начать с активных действий, не тратя времени на какие-нибудь задержки).

Некоторые игроки предпочитают, чтобы у них было время на то, чтобы все спланировать и внимательно изучить ситуацию. В таком случае встречу лучше начать в штаб-квартире Железного кулака, где магистр опишет персонажам все подробности их миссии. Назначь временного командующего, изложи подробности того, что им предстоит сделать и ответь на вопросы. Затем пусть они выполняют задание в удобном для них темпе.

Однако, осторожнее. При таком подходе развитие игры может здорово замедлиться. Если надо, используй свои ходы, чтобы внести необходимую остроту в события. Пока персонажи спорят, обсуждают и колеблются, угрозы и фронт задания будут развиваться и возникнут неотложные проблемы. На первом задании особенно важно, чтобы персонажи были активны, а не сидели в ожидании каких-то событий.

Начало In Media Res

Некоторым игрокам может понравиться более агрессивный и прямой подход. Для этого начни с ситуации, **когда персонажи участвуют в напряженной сцене**.

Персонажи могут контролировать ситуацию или быть в беде. Так или иначе, им придется действовать быстро или ситуация вскоре ухудшится.

Если вы решили начать с агрессивной напряженной сцены, убедись, что игроки знают, **как им действовать в данной ситуации**. Если это бой, они должны понимать, с кем они сражаются и почему, а также в чем заключается их ближайшая цель. Они могут пытаться получить информацию, доступ в какое-то место, победить врага, избежать определенной угрозы. Какой бы ни была ситуация, не готовь скрытых ловушек и неясных условий.

Во время первой сцены задавай побольше вопросов, особенно о том, как они сюда попали и почему.

Используй ответы для того, чтобы описать задание, определить или показать, в чем заключается стартовая ситуация (проблема, которую надо решить) и что конкретно станет целью задания. Также тебе надо дать игрокам определенное представление о том, каковы будут последствия тех или иных действий. Поскольку они этого не запланировали, будет честно предоставить им побольше информации.

Преимущества начала in media res состоит в том, что тебе почти не надо заранее определять условия задания: ты можешь задать вопросы игрокам. Например, первый игрок определяет, в чем состоит проблема, второй скажет, какую задачу поставил Железный кулак, а третий – какой может оказаться основная угроза, кто может быть главным врагом.

После завершения первой сцены (а ее не стоит затягивать, разве что ты видишь, что игрокам она очень нравится и будет жаль ее прерывать) можешь расслабиться сам и дать передышку им. Дай им возможность строить планы и ответить на их вопросы, чтобы они были уверены в том, что делать дальше.

Примеры заданий

Таблица, приведенная ниже, это просто небольшой список примеров, который не надо считать исчерпывающим. Если не знаешь, какое задание предложить персонажам, просто брось 2d6.

Строка 12 специально оставлена пустой, чтобы ты мог вписать туда и использовать в будущем то, что придет в голову.

Ясные задания

- 2: Убить кого-то потому что...
- 3: Убить нечто прежде чем...
- 4: Защитить кого-то от...
- 5: Защитить что-то...
- 6: Украсть что-то у...
- 7: Вернуть что-то...
- 8: Захватить место...

- 9: Удержать место...
- 10: Защитить караван...
- 11: Религиозное задание...
- 12:

Туманные задания

- 2: Расследовать смерть
- 3: Взять на себя неизвестную угрозу
- 4: Кого-то найти
- 5: Напряженная ситуация
- 6: Что-то найти
- 7: Изучить предмет
- 8: Осмотреть место
- 9: Заключить мир или альянс
- 10: Заключить торговый договор
- 11: Политическое задание
- 12:

Если захочешь начать *in media res*, то кроме таблицы примеров заданий тебе пригодятся следующие начальные сцены. В таблице есть как нейтральные сцены, так и те, что привязаны к буклетам, которые есть в твоей игре.

Все сразу их использовать не получится, поэтому **выбери ту, которая тебе подходит**, будит воображение и хорошо вписывает в себя остальных персонажей.

Нейтральные сцены

Персонажи ведут допрос пленников.

Один из персонажей в плену и другие сейчас его освободят.

Персонажи защищают дворянина, а вокруг них гибнут солдаты.

Того, кого они должны защищать, тащат в лес...

Солдат сопровождения убивает ужасное чудовище, а персонажи...

Перед входом в логово чудовища, которого они должны убить потому что...

Пока один из них защищает реликварий, остальные сражаются с...

При дворе, когда вспыхивает яростный спор между...

На горном перевале, попав в засаду... или внезапно атакуя...

Спасаясь бегством после того, как украли или вернули...

Когда они открывают сундук, понимают, что он пуст и вдруг появляется...

Удерживая мост против... пока один прелат спасается от...

Закрывая двери дворца, пока снаружи разъяренная толпа...

Сразу после прочтения таинственного свитка, где сказано...

Буклеты

Цирюльник: обрабатывая тяжелые раны кого-то важного или невинного; или облегчая его неминуемую смерть и...

Всадник: мчась в атаку на врага, чтобы помочь другому персонажу или пытаясь вновь сесть в седло после...

Охотник: в одиночку идя по следу в глуши и обнаружив... или возвращаясь к командиру с очень дурной вестью о...

Священник: утешая умирающего или неся нечто драгоценное и священное или принимая исповедь, которая...

Лидер: в напряженной ситуации связанной с дворянами или противостоя собственной семье или в сцене, которая требует покорности.

Налетчик: окружая врага своей бандой, готовя засаду или ведя их в бой против чего-то опасного.

Разведчик: выслеживая кого-то в городе или докладывая о каких-то передвижениях или собираясь украсть... что?

Наемник: бросаясь в атаку на самого опасного врага, выдавая позицию персонажей.

Ветеран: споря о стратегии или, может быть, будучи загнанным в угол опасным врагом и продолжая сражаться, пока остальные...

Колдун: готовясь сотворить одно из известных заклинаний или сразу после этого или же узнав нечто мрачное о колдовстве, что...

Цель задания

Когда ты определяешь цель задания или, иными словами, то, чего хочет от персонажей Железный кулак, тебе надо обдумать, насколько это задание будет сфокусированным.

Сфокусированное задание основано на достаточно полной начальной информации и имеет очень четкую цель.

А **более туманное** задание обычно начинается скорее с вопросов, чем с информации и его цель неясна. Точнее она будет определена во время самого задания, в соответствие с обстоятельствами, которые в начале неизвестны. Дипломатические миссии, охрана или расследования – примеры менее сфокусированных заданий.

Туманное задание может потребовать, чтобы персонажи вернулись в Железный кулак с отчетом о расследовании или получили разрешение действовать на свое усмотрение. Возможно, они получают приказы, которые потребуют отчитаться, прежде чем что-то предпринимать, но будут вынуждены действовать, несмотря на эти приказы, потому что ситуация не терпит отлагательств.

Сфокусированность задания сильно зависит от двух факторов:

- Что известно и определено.
- Насколько точно задана цель

Ни тот, ни другой вариант нельзя назвать лучшим или худшим. И сфокусированные и туманные задания равно хороши. Их выбор часто зависит от того, какой стиль игры нравится игрокам, от ограничений по времени, желания получить определенные переживания и т. д.

Сфокусированное задание дает меньше пространства для маневра, но привлекательно наличием явной цели. Туманное задание включает в себя больше переменных и фракций, легко может оказаться сложнее и длиннее, чем планировалось, но дает игрокам больше возможности исправить последствия частичной неудачи.

Сфокусированное задание не обязательно проще для персонажей или игроков. Просто в нем есть прямой путь от начала и до конца. Однако, для начинающих, неопытных игроков это обычно более удобный вариант. Также он хорошо подходит для новой группы игроков или для короткой игры.

Вдохновение для заданий

Примеры сфокусированных заданий:

- Убить дворянина, из мести, из-за тайны; убить купца, который воровал у банка, убить банкира, убить кандидата на важный пост.
- Убить чудовище или демона, угрожающего деревне или дороге, чудовище в рядах вражеской армии, чудовище, порабощенное колдуном.
- Защитить кого-то от убийц, от отравления, от демонов, от семьи или от врагов; это может быть дворянин или кто-то обладающий властью или деньгами, или кто-то в сложном положении, или кто-то, оказавший услугу.
- Защитить доступ к чему-то, к богатству; защитить дом.
- Украсть ради денег, власти, информации; украсть что-то очень маленькое или очень большое, или нечто неизвестное.
- Добыть объект силы, священный предмет, аккредитив, сундук золота, важное сообщение.
- Занять стратегическую позицию.
- Удерживать место, мост, деревню, дорогу, перевал, колодец, доступ к дороге.
- Защитить купеческий караван, группу беженцев, дипломатическую миссию, сопроводить пленника.
- Принести послание, доставить опиум, защитить священников или монахов, защитить высокопоставленного прелата.

Примеры туманных заданий:

- Расследовать смерть дворянина, наследника, бедного священника, кого-то, хранившего тайну.
- Получить письмо с туманным предупреждением, расследовать исчезновение каравана, пропажу груза, изучить земли на той стороне пустыни, покинутый замок.
- Найти того, у кого есть ключ, шифр, деньги или информация; найти того, кто способен одобрить, остановить, высвободить или изгнать.
- Пропавшая еда, пропавшая вода, изоляция; во время осады, долгого перехода, в морском путешествии или в пустыне.
- Найти определенное оружие, драгоценный камень, предмет искусства; определенную информацию.
- Определить силу предмета или далекого места.
- Найти место, определить его потенциал и опасности, начертить карту, завести знакомства.
- Договориться об услуге, остановить войну, конфликт, группу бандитов; примирить дворянские дома.
- Договориться о перемирии в войне, безопасном проходе, убежище для изгнанника; заключить торговое соглашение.
- Найти слушателей, передать послания, принести дипломатические предложения, вести переговоры, добиться мира, доступа, начать торговлю.

Не только задания

Жизнь наемника Железного кулака – это не просто выполнение одного задания за другим. Иногда стоит на несколько игровых встреч увести игру в сторону от ордена. По мере того, как персонажи будут развиваться и у них появятся собственные цели, подобные сюжетные ходы будут все более и более естественными. В таких случаях всегда важно, чтобы взгляды игроков и Мастера на встречу или на масштабы приключений совпадали.

Если приключение начинается без всякого задания и без инициативы со стороны игроков, игра остановится. Это не означает, что именно Мастер всегда должен готовить события для встречи. Игроки вполне могут захотеть разобраться с проблемами, касающимися определенного фронта или развивать собственные планы и т. д. **В чем бы ни была суть встречи** – в побочном плане, в чем-то связанном с прошлыми или настоящими проблемами персонажа, в его корнях или слабостях, в чем-то необходимом для развития и т. д. – убедись, что эта суть ясна всем, кто сидит за столом.



Для тебя, как Мастера, история персонажей может стать отличным источником идей для возможных приключений, которые напрямую не затрагивают Железный кулак. Кроме того, предыдущие приключения и фронты тоже могут обеспечить хороший материал для такого рода встреч.

Води такие встречи также, как обычно: отыгрывай противников, делай ходы, используй порчу, развивай фронты и т. д. Просто старайся не вводить Железный кулак, пока персонажи не сделают что-то такое, что действительно сможет привлечь внимание братства или пока они сами не обратятся за помощью. Главное в таких встречах это на какое-то время

забыть о братстве; дать игрокам возможность преследовать собственные цели, не подталкивая их обратно к задачам Железного кулака.

С другой стороны, ты можешь заметить интересную возможность в повествовании, которая вынудит их сделать трудный выбор: преследовать личные интересы в ущерб Железному кулаку (или даже напрямую противостоять братству) или остаться верным братьями и лишиться чего-то ценного?

Игра без Железного кулака

Таким образом, вполне возможно, что ваша группа решит с самого начала поиграть в Железный мир без Железного кулака. Это можно устроить.

В плане игромеханики тебе надо просто убрать источник заданий в виде Железного кулака, а связанные с ним ходы, такие как *веха* и *завершение задания* переработать в соответствие с вашими потребностями. Задания персонажам может давать другая организация или могущественный ПМ. Тогда Железный кулак можно будет заменить королем, королевой или религиозным орденом, вроде Рыцарей Храма.

Если вы хотите больше заниматься изучением мира (так называемая «песочница»), учти, что в игре нет инструментов для создания всей нужной информации. Вероятно, придется объединить эту систему с какой-то своей, чтобы игра не остановилась из-за отсутствия мотивации в повествовании. Для игры в стиле «песочница» вам потребуются инструменты для создания карт, случайные таблицы и тому подобное.

Обсудите с игроками, какие ситуации и приключения они хотели бы пережить, если в игре не будет Железного кулака, вокруг которого строится сюжет. В Железном мире братство не просто выдает задания и раздает или отнимает наградные железные кольца. Братство с самого начала собирает персонажей вместе, мотивируя работать совместно и не расходиться в разные стороны. Кроме того, задания Железного кулака дают им единую цель и четко определенную тему для каждого приключения.

Если вы с самого начала играете без Железного кулака, решите, вместе с игроками, как ответить на следующие вопросы:

- Почему персонажи собрались вместе и откуда они друг друга знают?
- Что держит их вместе и какова их общая цель?
- В чем главная тема игры, сохраняющаяся в каждом приключении, на каждой встрече?

Есть другие игры дают различные ответы на эти вопросы, и вы вполне можете использовать их с небольшими изменениями или вообще без изменений.

Создание фронтов

Фронты – это структурированные угрозы, которые зачастую **действуют дольше одной встречи** и могут даже сохраняться в течение нескольких приключений. Фронты никогда не бывают пассивными угрозами – чем-то, что не меняется, пока не вмешаются персонажи. Вместо этого **фронты всегда активны**. Это означает, что даже если персонажи ничего не делают, фронт будет развиваться. Собственно, если персонажи не пытаются активно бороться или иным образом взаимодействовать с фронтом, это дает Мастеру великолепный шанс развить этот фронт.

Фронты состоят из нескольких элементов и ниже ты найдешь описание каждого из них, а также объяснение того, как самому делать фронты для игры.

Обрати внимание, что иногда фронт это по сути то же задание. Собственно, для каждого задания обязательно надо подготовить фронт. Но настоящий фронт – это не просто задание, это компонент игры, нечто такое, что Мастер строит, используя свои знания и способность управлять миром и его элементами, локациями, ПМами, чудовищами и т. д.

Ты вполне можешь использовать фронт для того, чтобы отслеживать задание или определенную угрозу. Однако некоторые фронты становятся чем-то большим, чем просто задание, одно чудовище или угроза; потенциально они могут вырасти в значительно более важную часть сюжета.

Структура фронта

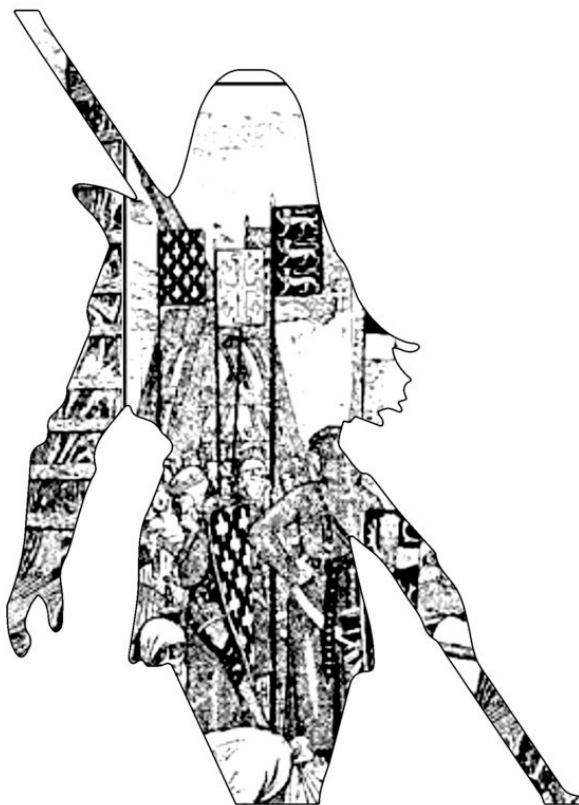
Чтобы описать фронт, ты используешь знакомую структуру, похожую на ту, что использует большинство игра по системе «Постапокалипсис», то есть следующие элементы:

- Основная угроза или опасность
- Основной план, темный замысел или счетчик
- Какие-то более мелкие взаимосвязанные угрозы, опасности, проблемы
 - Ставки, вопросы (вопросы, ответ на которые действительно интересен)
 - Обычно, как минимум один важный и интересный ПМ
 - Железные ходы и, возможно, особые ходы самого фронта или угроз

Чтобы сделать фронт можно начать с любого из его компонентов. Кроме того, не все компоненты нужны с самого начала; в некоторых случаях ты будешь добавлять подробности по мере взаимодействия персонажей и фронта, а иногда все компоненты вообще не понадобятся. Однако два первых, основная угроза и ее счетчик, просто необходимы.

Фронт задания

Когда ты строишь фронт на основе задания, вышеописанные элементы определяются следующим образом:



- **Основная угроза или опасность:** в чем суть задания, какая у него цель.
- **Основной план, темный замысел или счетчик:** какие события со временем осложняют задание, что происходит в конце.
- **Какие-то более мелкие взаимосвязанные угрозы, опасности, проблемы:** любые препятствия для персонажей, которые придут в голову.
- **Ставки, вопросы:** что будет, если задание будет провалено, что поставлено на карту. Обычное ли это задание? Нет ли у Железного кулака более глубоких скрытых интересов? Как насчет одного из персонажей? Нет ли у одного из персонажей какого-то конфликта между его целями и целями Железного кулака?
- **ПМы:** обычно, связанные с заданием, а также те, кого персонажи могут встретить в процессе его выполнения.

Идеи фронтов

Вопросы ниже могут помочь создать фронт с нуля или вывести его из элементов, которые ранее были введены в игру по отдельности:

- Подумай о ПМах: есть среди них кто-то интересный? Как можно поставить его в центр игры?
- Есть ли у него план, представляет ли он собой угрозу для персонажей, для Железного кулака, для Града Иуды или для какого-то еще элемента повествования? Стоит ли кто-то за этим ПМом? Может быть другой ПМ,

группа, банда или организация? Можно ли сделать эту группу серьезной угрозой?

- Подумай о событиях и приключениях: есть ли у тебя план и хочешь ли ты узнать, как он сработает? Кто будет руководить планом? Кто будет его исполнять и следовать приказам? Чьим приказам?

- Что случится, если план вовремя не пресечь?

- Подумай о предыдущих событиях повествования: может ли за мелкой угрозой, с которой столкнулись персонажи, стоять более крупная схема, могущественный ПМ или чудовище?

- Видишь ли ты какую-то связь между событиями последних нескольких встреч, чудовищами и противниками?

- Подумай о самой угрозе: есть ли у тебя идея какой-то серьезной угрозы, которая может сыграть более важную роль, чем быть целью одного задания?

- Это может быть чудовище, сверхъестественная угроза, темный колдун, амбициозный враг, группа врагов или нечто более незаметное: политическая интрига, обманщик, влияние войны или вторжения и т. д.

- Есть ли у тебя важные вопросы, которые ты хотел бы разрешить? Какого рода приключения могут дать на них ответ? Кто здесь враг и кто может быть союзником?

- За что они сражаются, чем мотивируются? Что здесь на самом деле поставлено на карту, кроме явных последствий зловещего плана?

- Есть ли у тебя проклятое место, могущественная организация или армия вторжения на границе? Таинственные корабли, время от времени нападающие на купцов? Или доклады о проблемах в порту Акко?

Угрозы фронта

Создание фронта можно начать с любого элемента, описанного в разделе структура фронта. Обычно его начинают с основной угрозы, опасности или важного ПМа, у которого есть план или мотивация, которые сами по себе могут считаться угрозой.

Ты можешь сделать основную угрозу прямой целью задания, а можешь дать ей проявиться позже; спланировать задание вокруг более мелкой угрозы и дать возможность основному фронту развиваться в процессе его выполнения. Это отличный способ привлечь внимание игроков к окружающему миру, а не только к целям заданий.

Так или иначе, на следующей странице ты найдешь примеры угроз, которые можно использовать в своих фронтах.

Счетчик фронта

У каждой основной угрозы фронта (как и у самого фронта) есть счетчик. Можно сделать для фронта один счетчик, который привязан к основной линии событий и еще несколько для менее важных событий или угроз.

Счетчик указывает на степень развития различных угроз фронта.

Счетчик изображен в виде луны: каждая ее фаза символизирует событие, осуществление угрозы, нападения или хода, нечто, воплощенное в реальность.

Закрашивай по одной фазе за раз, слева направо. К каждой фазе можно привязать событие, условие, реакцию и т. п. Когда наступает новолуние (луна полностью закрашена), угроза или событие срабатывает в полной мере. Обычно это не сулит персонажам ничего хорошего.

Всего фаз пять, так что каждый счетчик (будь то счетчик фронта или счетчик малой угрозы) должен состоять из пяти различных этапов. Каждый из этапов должен быть все более угрожающим. Каждый из них необратим. Когда лунный счетчик развивается, происходит то, что он символизирует. Персонажи могут и должны что-то сделать с фронтом по мере его развития. Таким образом они могут его остановить. Но то, что уже случилось отменить нельзя.

Когда ты разрабатываешь счетчик, самым лучшим вариантом будет сразу понять все варианты и четко описать, что именно означает каждая из фаз. Но можно для начала описать первую пару фаз, а промежуточные и финальную фазу описать **позже**, по мере развития приключения и уточнения твоих идей.

Помни, что:

- Ты можешь развивать фронт, используя соответствующий ход Мастера.
- Также фронт развивается, когда событие из фронта происходит в повествовании.

Примеры счетчиков

Каждый счетчик уникален и зависит от самой угрозы.

Например, **счетчик осады** может быть таким:

1. *Угроза осады, враг приближается.*
2. *Вражеская армия встает лагерем вокруг города.*
3. *Город окружен и все пути к отступлению отрезаны.*
4. *В городе начинается голод.*
5. *Вражеская армия идет на штурм.*

Каждый этап представляет собой определенное событие повествования и это событие обычно ухудшает или усложняет ситуацию, в которой находятся персонажи или иные жертвы фронта. Если событие, отмеченное в счетчике, происходит в ходе повествования (например, персонажи пытаются сбежать из города и терпят неудачу) фронт автоматически развивается до этого события (в данном случае – до третьего этапа, где город окружен и пути к отступлению отрезаны).

Счетчик чудовища может быть таким:

1. *Первые признаки появления чудовища. Его жертвами становятся только животные.*
2. *Обнаружение первых человеческих жертв.*
3. *Нападение поблизости от деревни.*
4. *Последняя атака на деревню...*
5. *...И ее полное уничтожение.*

Как понятно из примеров, счетчик указывает на то, как ситуация со временем становится **хуже и хуже**. Персонажам придется разбираться с последующими этапами, если они не смогут остановить фронт или не дать ему развиваться.

Однако, счетчик фронта – это не рельсы, по которым развивается приключение: если персонажи убьют чудовище или снимут осаду, значит они сделали то, что должны были сделать и «победили» фронт, сделав его безвредным или избежав его опасностей. В таком

случае просто забудь об этом фронте или убери из него один счетчик – они больше не важны для игроков. Не пытайся продолжать использовать фронт, если он «побежден».

Материалы фронта

При создании фронта его можно назвать по имени/названию его основной угрозы. Угроза обычно определяет, что может сделать фронт (какие ему доступны ходы) и каков его замысел (лунный счетчик).

В списках на следующих страницах ты найдешь примеры угроз и то, как использовать их во фронтах. Обрати внимание, что фронт не всегда строится вокруг одного чудовища или ПМа: в центр фронта можно ставить группы, культы или даже особые локации. Все, что происходит вокруг них, может быть определено, как малые, вложенные угрозы с отдельными счетчиками.

Помни, что счетчик и его события, само описание фронта и его инстинкт, **его движение в определенном направлении**, играют ключевую роль в том, как фронт будет развиваться.

Примеры на следующих страницах поделены на группы. Основные угрозы отмечены ключевыми словами и фразами, которые помогут определить их импульсы и планы.

Кроме того, у каждого из них есть примеры ходов – действий, которые они могут выполнять при развитии плана и атак, которые они могут совершать.

Обрати внимание, что это не полный список: каждый Мастер может менять этот раздел так, чтобы он подходил к конкретному приключению или событиями вашей кампании. Используй списки в качестве **источников вдохновения** или, если потребуется, используй их напрямую. Очень полезным будет создавать свои собственные материалы. Создавай врагов, чудовищ, угрозы и фронты. Создавай особые ходы для чудовищ и ПМов. Не забудь поделиться своими творениями через интернет.



В числе примеров есть:

- Чудовища и демоны: драконы или огромные чудовища, демоны, ангелы или младшие божества, духи-хранители
- Культы: Церковь Христова, культ Иуды, книга «К», иные странные культы
- Различные виды властей: военная власть, дворяне и королевская кровь, купцы, торговцы и гильдии, колдуны
- Прочие группы: пираты и работоторговцы, варвары и захватчики, небольшие правительства и банды
- Места: связанные с водой, такие как порты, корабли, мосты, озера, острова, реки; дикие, такие как горы, холмы, леса, пустыни; связанные с людьми, такие как дороги, деревни и замки
- События: ключевые слова и примеры счетчиков угрозы, чумы, пророчества, путешествия

Чудовища и демоны

Будь осторожен, когда их используешь: это не простые чудовища, от которых легко избавиться, а редкие и очень могущественные существа.

Драконы и огромные чудовища – список инстинктов:

- Грабить и нападать
- Копить сокровища
- Разрушать
- Искать отмщения

Пример ходов Мастера:

- Атаковать внезапно
- Принимать дань или выкуп
- Приходить из глубин материка, а иногда с моря
- Быть огромным и уникальным
- Выбрать особую жертву
- Обладать нечеловеческой жадой золота и насилия

Демоны, ангелы и младшие боги – список инстинктов:

- Обретать силу
- Требовать поклонения
- Являться
- Влиять на политику смертных

Пример ходов Мастера:

- Следовать нечеловеческой логике
- Атаковать, используя сверхъестественную силу
- Отдавать приказы, судить
- Выбрать особую жертву или доверенное лицо
- Быть уникальным и жутким
- Принимать дань или поклонение
- Пророчествовать
- Благословлять, проклиная, заражать тело, артефакт или место

Духи-хранители – список инстинктов:

- Защищать и проклинать
- Пробуждаться и сражаться

Пример ходов Мастера:

- Защищать любой ценой
- Использовать сверхъестественные силы
- Повелевать прислужниками
- Быть привязанным к месту
- Карать воров
- Проклинать артефакт

Культы

Культы – это отличный источник вдохновения для заданий и фронтов. Даже если персонажи не вовлечены в конфликт между Церковью Христовой и культом Иуды, Иерусалим остается театром боевых действий их тайной, беспощадной войны.

Поэтому, если два культа не появятся в заданиях, не забудь создать один или два фронта, которые будут развиваться на заднем плане. Намекай на важные события в будущем и, когда персонажи будут готовы, дай им возможность принять участие в конфликте.

Церковь Христова – список инстинктов:

- Поддерживать стабильность
- Сохранять власть
- Стремиться к силе и влиянию
- Увеличивать свою власть

Примеры ходов Мастера:

- Проявить испорченность
- Проявить власть
- Призвать на помощь влиятельных друзей
- Иногда проявить веру
- Поддерживать порядок
- Потребовать что-то или кого-то
- Использовать посредников
- Использовать угрозы и давление
- При необходимости использовать силу
- Предложить награды
- Если надо – подкупить
- Получить контроль над местом и его обитателями

Култ Иуды – список инстинктов:

- Подстрекать к бунту
- Употреблять опиум
- Низвергать власть
- Бороться с христианами

Пример ходов Мастера:

- Проклинать испорченность
- Противодействовать власти

- Действовать с верой
- Ниспровергать порядок
- Поддерживать бедных
- Действовать прямо
- Атаковать только при необходимости
- Прибегнуть к поддержке толпы
- Бросить вызов или оскорбить
- Освободить кого-то или чего-то
- Отказаться от взятки
- Приобрести поддержку местного населения

Церковь Христова и культ Иуды – не единственные религии региона. Помни, что это эпоха темного колдовства и за тонкой вуалью, отделяющей этот мир от Преисподней, терпеливо ждут демоны. Что может быть лучшей целью одного-двух заданий, чем какой-нибудь мрачный культ?

Кроме того, ты можешь использовать последователей Книги «К», чтобы направить повествование в сторону «почти настоящей» истории, сделав их угрозой для Иерусалима. Или же Книга «К» может стать элементом нестабильности и неожиданности в борьбе между Церковью Христовой и культом Иуды.

Прочие малозначимые культы – список инстинктов:

- Тайно проникать
- Развращать
- Призывать демонов
- Разрушать

Пример ходов Мастера:

- Оставаться скрытыми
- Развращать власть
- Жажда власти
- Жажда разрушения
- Действовать осторожно
- Приобрести неожиданных союзников
- Приносить жертвы (животных, добро, даже людей)
- Исполнять темные замыслы
- Атаковать внезапно
- Искушать темной силой
- Отказаться от взятки
- Ниспровергать порядок
- Приобретать новые связи
- Вселять страх в местное население

Книга «К» – список инстинктов:

- Вторгаться
- Угрожать
- Состязаться за превосходство
- Обращать побежденных

Пример ходов Мастера:

- Действовать осторожно

- Проявлять дружелюбие
- Добиваться власти
- Добиваться стабильности
- Договариваться о торговле
- Содержать заложников в хороших условиях
- Угрожать перед атакой
- Атаковать большим числом
- Предложить деньги или добро
- Потребовать компенсации за услугу
- Обращать людей и места
- Захватить и удерживать контроль над местом

Различные виды властей

Несмотря на то, что Железный кулак имеет сильное военное влияние в Святой Земле, в их работе над различными заданиями и попытками защитить доходы от торговли опиумом они всегда могут оказаться под ударом других сил в этом регионе, которые способны выставить на поле боя десятки, если не сотни, отлично вооруженных солдат.

Военные – список инстинктов:

- Контролировать
- Укрепляться
- Атаковать и расширяться
- Злоупотреблять властью

Примеры ходов Мастера:

- Проявить дисциплину
- Проявить силу
- Иногда проявить милосердие
- Поддерживать порядок
- Атаковать в лоб
- Безрассудно применять силу
- Следовать закону военного времени
- Потребовать что-то или кого-то
- Угрожать и исполнить угрозу
- Предложить награду или требовать дань
- Подчиняться приказам сверху
- Получить контроль над местом и его обитателями

Дворяне и королевская кровь – список инстинктов:

- Поддерживать стабильность
- Сохранять власть
- Добывать силу и влияние
- Увеличивать свою власть

Примеры ходов Мастера:

- Проявить испорченность
- Узнать тайну и сговориться
- Призвать на помощь влиятельных друзей
- Иногда внимать гласу рассудка

- Поддерживать порядок
- Потребовать что-то или кого-то
- Давать взятки и подкупать
- Использовать посредников
- Использовать угрозы и давление
- Действовать силой, но почти всегда через посредников
- Предложить награду, вести переговоры
- Получить контроль над местом и его обитателями

Сила не всегда проявляется в виде клинка. Существует металл, который сильнее стали. Золото.

Купцы, торговцы и гильдии – список инстинктов:

- Торговать и путешествовать
- Привозить товары и новости
- Расширять рынки
- Защищать своих и помогать им

Примеры ходов Мастера:

- Проявить прагматизм
- Показать могущество золота
- Прибегнуть к помощи могущественных защитников или к шантажу
- Добиваться стабильности
- Договариваться о торговле
- Сговориться для повышения прибыли и улучшения рынка
- Использовать золото и добро для управления дворянами и военными
- Использовать посредников
- Использовать награды и взятки
- Редко действовать силой, предпочитая терпение и переговоры
- Использовать охрану и подкуп
- Хранить тайны, шпионить за кем-то
- Купить расположение места и его обитателей
- Отправиться морем в Европу, привезти и отправить опиум

Колдуны – список инстинктов:

- Сохранять власть
- Приобретать влияние
- Получать знания
- Раскрывать тайны

Примеры ходов Мастера:

- Показать силу и чудеса
- Показать развращение и порчу
- Призвать помощь могущественного союзника или другого колдуна
- Иногда внимать гласу рассудка
- Стремиться к знаниям или большей власти
- Игнорировать военных и иную власть
- Использовать посредников
- Использовать колдовство и демонов
- Когда надо, без колебаний применять силу

- Потребовать компенсации за услугу
- Использовать подкуп, награды и магический контроль
- Захватить контроль над отдаленным местом

Прочие группы

Пираты и работорговцы – список инстинктов:

- Грабить и нападать на море
- Порабощать и требовать выкуп

Пример ходов Мастера:

- Атаковать внезапно
- Добывать деньги и золото
- Приходить с моря, а изредка из глубины материка
- Содержать заложников в плохих условиях
- Атаковать большим числом
- Разумно выбирать жертв
- Реагировать только на золото или грубую силу
- Захватить отдаленное место и разбить лагерь

Варвары и захватчики – список инстинктов:

- Нападать и грабить
- Захватить землю и осесть

Пример ходов Мастера:

- Атаковать внезапно
- Грабить и порабощать
- Приходить из глубины материка, внезапно или ожидаемо
- Содержать заложников в плохих условиях
- Атаковать большим числом
- Передвигаться с семьями
- Реагировать только на золото или грубую силу
- Захватить богатое место и осесть

Небольшие правительства и банды – список инстинктов:

- Нападать и грабить
- Стремиться к власти и богатству

Пример ходов Мастера:

- Атаковать внезапно
- Приобретать власть и золото
- Приходить из глубины материка или из отдаленных городов
- Нанимать наемников или наниматься самим
- Атаковать небольшой группой
- Атаковать слабейших
- Положительно реагировать на подкуп и переговоры
- Укреплять контроль над местным населением

Места

Связанные с **морем**, такие как порты, корабли, мосты, озера, острова, реки:

- Способствовать торговле
- Способствовать путешествиям
- Накапливать беженцев
- Кормить или морить голодом

Пример ходов Мастера:

- Показать торговлю, коммерцию, проценты
- Требовать дань
- Меняться
- Разделять и раздроблять
- Быть охраняемыми или захваченными
- Открывать или закрывать путь
- Сопrotивляться
- Блокировать, уводить в сторону

Дикие, такие как горы, лесистые холмы, пустыни:

- Блокировать
- Разделять
- Защищать
- Удивлять

Пример ходов Мастера:

- Показывать трудные пути
- Требовать проводника
- Быть завоеванными или охраняемыми
- Пригреть чудовище
- Сопrotивляться вторжению
- Требовать жертвы
- Блокировать или разделять путников
- Хранить тайну

Связанные с **людьми**, такие как дороги, деревни, замки:

- Связывать
- Путешествовать
- Защищать
- Объединять

Пример ходов Мастера:

- Показывать несколько путей
- Требовать дань
- Показывать интриги и заговоры
- Предлагать торговлю
- Показывать защиту
- Показывать стражей и лидеров
- Предлагать приют
- Угрожать неприятностями

События

Осада – ключевые слова:

- Изоляция
- Битвы, шпионы
- Беспорядок
- Уличные бои
- Побег, сдача на милость

Пример счетчика:

1. Начало осады
2. Рейды
3. Голод и жажда
4. Бунт
5. Конец осады

Чума – ключевые слова:

- Слабость
- Болезнь
- Закон военного времени
- Беспорядок и бунт
- Чума и смерть

Пример счетчика:

1. Первые жертвы
2. Заражение
3. Карантин
4. Нарушение карантина
5. Вспышка болезни

Пророчество – ключевые слова:

- Невежество
- Культы, тайный круг
- Реакция военных
- Смена власти
- Колдовство

Пример счетчика:

1. Первые слова
2. Невнятное пророчество
3. Темные знамения
4. Толкование пророчества
5. Беда и гибель

Путешествие – ключевые слова:

- Проводник
- Предательство
- Тайна
- Бунт
- Возвращение

Пример счетчика:

1. Недостаточная подготовка
2. Бандиты или пираты
3. Открытие
4. Голод и жажда
5. Потерянный путь

Малозначимые угрозы от людей

Обычно малозначимые угрозы исходят от одноразовых прислужников, которых пускают в расход и забывают о них. Но это не значит, что они не должны представлять опасности или быть скучными фигурами на столе, годными только на то, чтобы порубить их на куски. Малозначимая угроза малозначима только в том смысле, что она вряд ли сможет убить персонажей или остановить их. Однако она вполне способна спутать планы, задержать персонажей, навлечь на них неприятности или привлечь ненужное внимание.

Столкновения с малозначимыми угрозами лучше свести к минимуму. Это позволяет сосредоточиться на тех угрозах, которые ты решил ввести в игру.

В качестве таких угроз можно использовать и простых чудовищ, но постарайся не переборщить. Если в приключении есть серьезное чудовище, использование более мелких в качестве его прислужников должно подчиняться логике: могучий демон вероятно будет иметь дело с низшими демонами и элементами, а не с безмозглыми песчаными червями.

Список малозначимых угроз от людей и основных инстинктов:

- **Священники** [возглавлять, проповедовать, сохранять, предавать]
- **Монахи** [проповедовать, прятать, бунтовать, изучать, открывать]
- **Солдаты** [маршировать, сражаться, защищать, нападать (из засады)]
- **Стражники** [защищать, охранять, предавать, злоупотреблять]
- **Капитаны** [возглавлять, торговаться, приказывать, предавать]
- **Мелкие купцы** [торговать, торговаться, подкупать, путешествовать]
- **Торговцы** [инвестировать, давать в долг, занимать, подкупать, влиять]
- **Подмастерья** [учиться, торговать, изучать, узнавать, защищать]
- **Жертвы** [просить о помощи, страдать, бунтовать, восставать]
- **Моряки** [путешествовать, открывать, торговать, бунтовать]
- **Воины** [сражаться, защищать, нападать, бунтовать]
- **Любимые** [прятать, защищать, шпионить, предавать, предлагать, требовать]
- **Шпионы** [прятать, предавать, шпионить, красть, отнимать]
- **Воры** [прятать, скрываться, красть, подкупать]
- **Бандиты** [нападать из засады, атаковать, красть, вести переговоры]
- **Крестьяне** [просить о помощи, производить, предлагать, требовать]

Фронт персонажей

Один из листов, которые надо распечатать для игр – это фронт персонажей. Прямо во время создания персонажей, ты должен заполнить его, записав важную информацию, а именно:



- Имя и тип буклета.
- Элементы истории.
- Список важных ходов. А потом, в ходе игры, запиши сюда недавно полученные ими ходы или самые лучшие и интересные.
 - Что заставляет каждого из них терять дух. Это очень важно!
 - Активные состояния каждого персонажа.
 - Счетчик порчи.
 - Имя временного командующего. Это тот, кого Железный кулак назначил руководителем на этом задании (при выдаче задания об этом легко забыть).

Заполнение фронта персонажа

Занеси все важные подробности в лист фронта персонажей в начале игры. Тебе надо будет внести сюда все элементы, указанные выше.

Некоторые из них, такие как ходы и активные состояния, будут меняться во время игры, так что не забывай их обновлять.

Что касается ходов, в начале игры можешь записать сюда то, что выбрал игрок. Когда ходов у персонажей станет больше, на все уже не будет хватать места. Тогда записывай самые новые, самые лучшие или, может быть, те, которые игроки редко используют, чтобы дать шанс их применить.

Фронт персонажей сделан для того, чтобы игра была сосредоточена на тех элементах, которые игроки считают важными (их история, выбранные ими ходы), а также на их слабостях (что отнимает у них дух и их состояния).

Если игрок и так часто использует в игре какой-то ход, его не обязательно заносить в лист фронта. Лучше сосредоточиться **на новых** (это напомним о том, какие возможности предоставить игрокам) и на тех, которые редко используются.

Время от времени бери чистый лист фронта персонажей и копируй на него все важное (имена, историю, ходы, условия потери духа, активные состояния), но убирай все пометки. Это можно делать в конце задания, после особенно напряженной встречи или же когда повествование явно требует нового начала.

Использование фронта персонажей

Заполнив лист фронта персонажей, держи его вместе с другими записями и листами других фронтов. Следи за различными его элементами и:

- Если состояние активно (например, кто-то нестабилен) подчеркни соответствующее ключевое слово.
- Если хочешь напомнить себе, что в игру надо ввести определенный элемент (например, ход или элемент истории), тоже подчеркни ключевое слово.
- Сотри подчеркивание, если состояние больше не активно или, когда элемент больше не важен для данной встречи или ситуации.

Рядом с каждым элементом фронта персонажа есть несколько кругов.

- Когда вводишь что-то в игру (неважно на пользу или во вред персонажу), отметь один из кругов рядом с соответствующим элементом (например, когда даешь возможность сделать ход, используешь состояние, вводишь в сцену элемент истории).
- Здесь нет нужды соблюдать баланс, но количество кругов служит напоминанием и возможностью отслеживать, каким элементам уделено достаточно внимания, а какими ты пренебрегал.
- Если ты предложил возможность, но она была упущена, все равно отметь соответствующий круг. Ты выполнил свою задачу и ввел возможность в игру, неважно, что ее упустили, от нее отказались или сделали какой-то другой выбор.

Когда ты замечаешь, что пренебрег чем-то интересным, посмотри, сможешь ли как-то ввести это в игру. Подчеркни этот элемент, чтобы помнить, что на него надо обратить внимание.



Подчеркивай то, что считаешь необходимым ввести в игру и отмечай круги, когда используешь этот элемент.

Коротко о главном

Перед тем, как выбрать определенное задание, задай себе следующие вопросы:

- Нужно что-то короткое или длинное? На одну встречу? Или зацепка для длинной кампании?
- Есть персонаж (или игрок), которому по какой-то причине надо уделить больше внимания? Кто-то пропускает 1—2 встречи?
- Что тебе, как Мастеру, нужно в повествовании? Нужно ли проанализировать или разрешить какой-то фронт? Или просто немного его развить? Как его использовать?
- Есть ли место, которое предпочтительно для задания? Нужно ли уточнить или изучить определенный элемент мира? Надо остаться в граде Иуды или отойти подальше от цивилизации?
- Какие буклеты выбрали игроки? О чем их выбор тебе говорит? Какими персонажами они хотят сыграть?

При подготовке задания определи следующие элементы:

- Начальная ситуация в рамках повествования, которая служит причиной задания. Это может быть что-то не связанное с предыдущими событиями, если отсутствует явная угроза или если вы создали новых персонажей.

- Задача: главная цель, намеченный критерий успеха, который разрешит проблему, поставленную стартовой ситуацией. Именно это Железный кулак обозначает официальной целью задания.

- Основная угроза или примерное понимание того, что будет в центре событий, что станет самым серьезным испытанием для персонажей. В ходе игры угроза может меняться и корректироваться.

И не забудь назначить временного командующего, когда официально даешь задание персонажам.

Суть задания сильно зависит от двух факторов:

- Что известно и определено.
- Насколько точно описана цель задания.

Фронты – это структурированные угрозы, которые действуют больше одной встречи и могут длиться не одно приключение. Их определяют:

- Основная угроза или опасность
- Основной план, темный замысел или счетчик
- Какие-то более мелкие взаимосвязанные угрозы, опасности, проблемы
- Ставки, вопросы (вопросы, ответ на которые действительно интересен)
- Обычно, как минимум один важный и интересный ПМ
- Железные ходы и, возможно, особые ходы самого фронта или угроз

Создай фронт для задания, не забывая о том, что в нем должны быть:

- Основная угроза или опасность: в чем суть задания, какая у него цель.
- Основной план, темный замысел или счетчик: какие события со временем осложняют задание, что происходит в конце.
- Какие-то более мелкие взаимосвязанные угрозы, опасности, проблемы: любые препятствия для персонажей, которые придут в голову.
- Ставки, вопросы: что будет, если задание будет провалено, что поставлено на карту. Обычное ли это задание? Нет ли у Железного кулака более глубоких скрытых интересов? Как насчет одного из персонажей? Нет ли у одного из персонажей какого-то конфликта между его целями и целями Железного кулака?
- ПМы: обычно, связанные с заданием, а также те, кого персонажи могут встретить в процессе его выполнения.

К каждой основной угрозе фронта (или сам фронт) привязан счетчик. Счетчик отмечает развитие угрозы фронта. Помни, что:

- Ты можешь развивать фронт, используя соответствующий ход Мастера.
- Также фронт развивается, когда событие из фронта происходит в повествовании.

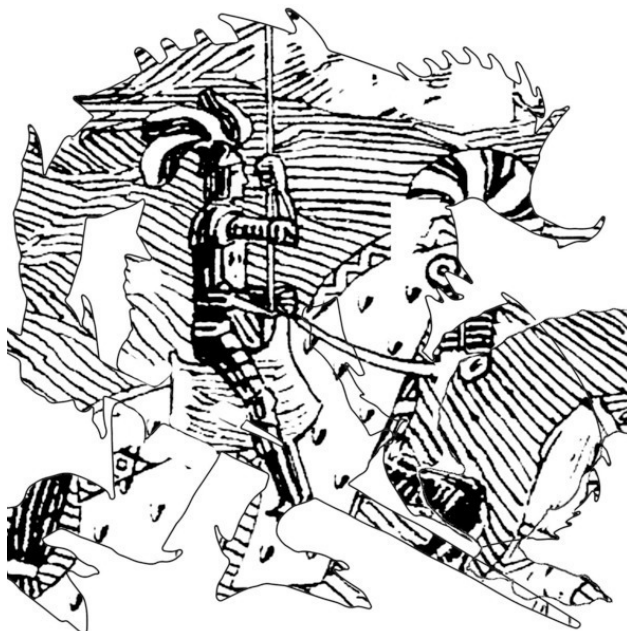
Распечатай лист фронта персонажей. При создании персонажей в него надо внести всю важную информацию о них.

Он существует для того, чтобы сфокусировать игру на элементах, которые персонажи считают важными (их история, выбранные ходы), и на их слабостях (что отнимает у них дух, их состояния).

Заполнив лист фронта персонажей, держи его вместе с другими записями и листами других фронтов. Следи за различными его элементами и:

- Если состояние активно (например, кто-то нестабилен) подчеркни соответствующее ключевое слово.
- Если хочешь напомнить себе, что в игру надо ввести определенный элемент (например, ход или элемент истории), тоже подчеркни ключевое слово.
- Сотри подчеркивание, если состояние больше не активно или, когда элемент больше не важен для данной встречи или ситуации.

Чудовища и враги



Обычные враги

Чаще всего врагами персонажей будут обычные люди: простолюдины, фермеры или купцы, охотники или моряки и, конечно же, стражники, другие наемники и могущественные рыцари.

Ниже приведены основные параметры врагов подобного рода.

Слабые враги

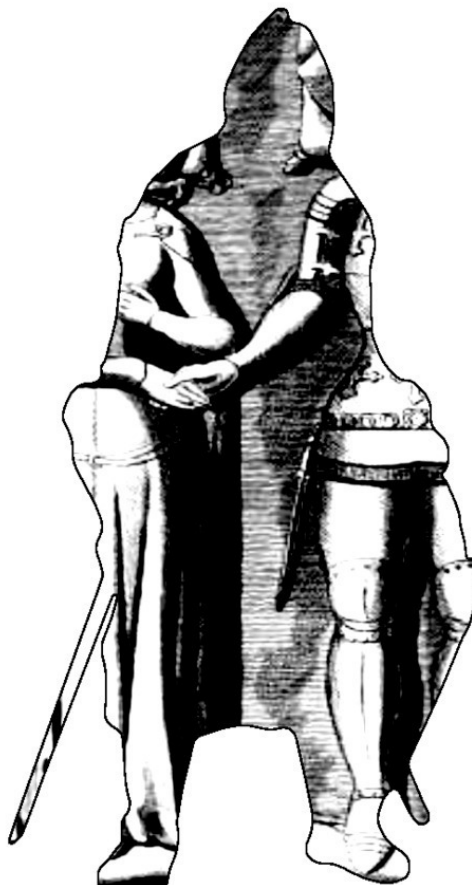
Слабый враг – это простолюдин, фермер, крестьянин, взломщик или моряк:

- **Урон:** урон 2 (нож, кинжал, топор, дубинка), иногда 3 (боевой топор, меч, палица), скажем, у командира.
- **Броня:** броня 0 (нет) или 1 (кожа или частично металлические доспехи)
- **Бросок решающего удара:** 2d6

В качестве банды они могут представлять угрозу только одиночному персонажу:

- Малая банда
- Урон 2
- Броня 0 или 1
- Сталь -1 (если требуется)

Средние враги



Средний враг – это обычно охотник, простой солдат, стражник, моряк с военного корабля, бандит или громила:

- **Урон:** урон 2 (нож, кинжал, топор, дубинка), иногда 3 (боевой топор, меч, палица), редко 4 (копье, алебарда)
- Часто вооружены стрелковым оружием, урон 3 (луки, небольшие арбалеты)
- **Броня:** чаще всего 1 (кожа или частично металлические доспехи), иногда 2 (со щитом)
- Подними броню до 3 (кольчуга и щит) в особенных местах, таких как имение дворянина или важный храм
- **Бросок решающего удара:** 2d6

Как банда они:

- Обычно малая банда, иногда средняя (25 и более), хотя персонажи вряд ли атакуют всю группу сразу.
- Урон 3
- Броня 1 или 2 (редко 3)
- Сталь 0 (если требуется)

Сильные враги

Сильный враг – это обычно ветеран, хорошо обученный солдат, наемник, рыцарь:

- **Урон:** урон 3 (боевой топор, меч, палица), зачастую 4 (двуручный меч, двуручный топор, копье)
- У некоторых может быть стрелковое оружие с уроном 3 (луки) или 4 (арбалеты)
- Не забудь добавить +1 урон за боевого коня!
- **Броня:** обычно 2 (с учетом щита) или 3 (металлические доспехи и щиты)
- **Бросок решающего удара:** 1d6

Как банда они:

- Обычно малая банда, иногда средняя (25 и более), хотя персонажи вряд ли атакуют всю группу сразу.
- Урон 3, иногда 4
- Броня 2 (в половине случаев 3)
- Сталь +1 (если требуется)

За что они сражаются

Помни, что бой гораздо интереснее, если на карту поставлено нечто важное. Во время первой встречи простой бой с какими-нибудь стражниками, охраняющими важное место, с бандитами или пиратами, даст игрокам возможность ознакомиться с правилами боя и возможностями персонажей. Но впоследствии придется придумать нечто получше, чем постоянно натравливать на них все новых солдат или бродяг.

Просто помни, что любой бой (как бой между горсткой солдат, так и битва огромных армий) интересен настолько, насколько велики в нем ставки и последствия.

Кроме того, очень важны мотивации противника: пара стражников на мосту скорее всего сдастся или сбежит. Нет необходимости вести каждый бой до полного уничтожения одной из сторон. А вот группа крестьян, защищающих свою деревню, вероятно, будет сражаться до последнего.

Поэтому помни, что бои надо делать интересными событиями, а не скучным избиванием бессмысленных марионеток. Взгляни на свои фронты: если победа или поражение в бою позволят остановить, замедлить или продвинуть счетчик, значит у боя есть шанс стать интересным.

И еще раз подумай, почему эти ПМы могут ввязаться в бой? Как персонажи с этим связаны – у них есть повод драться? Или им есть смысл не ввязываться?

Вот пара примеров возможных боев, которые будут интереснее, чем стычка с группой стражников у двери:

- Крестьяне: бунт из-за еды, сопротивление работорговцам, бунт спровоцированный священниками Иуды
- Взломщики: конфликт с местной гильдией, попытка отвлечь персонажей
- Солдаты или стража: притеснение крестьян, бой за веру, война за родную землю, бой ради денег или власти
- Пираты, работорговцы: риск того, что их зарежут как скот или продадут в рабство
- Офицеры, рыцари: бой во имя чести, доказательство доблести, беспощадный бой, бой за то, что действительно задело, испытание силы

Банды и битвы

Банды это игромеханический элемент, который позволяет объединять несколько противников с похожими параметрами. Обычно они будут врагами персонажей, но банда ПМов может сражаться на их стороне. Например, такая банда есть у налетчика, но это могут быть и крестьяне, собранные священником.

У каждой банды есть **три или четыре основных параметра**, как у обычных ПМов:

- Урон
- Броня
- Раны (которые используются для броска решающего удара)
- Сталь (только если нужно сделать бросок за саму банду)

Еще у банды **могут быть особые описательные метки**, которые оказывают влияние на повествование. Параметры служат игромеханической основой банды, а метки определяют некоторые вещи, которые банда может или не может делать. Сталь используется только в тех случаях, когда надо сделать бросок за саму банду (скажем, если банда налетчика действует независимо от него самого).

Модификаторы за размер

Основное правило при использовании банд:

- Банда, которая крупнее, чем ее враг, **получает +1 к урону и +1 к броне** против него, за **каждую степень разницы**.

Например, средняя банда получает +1 к урону и +1 к броне против малой банды и +2 к урону и +2 к броне против одного персонажа или нескольких персонажей, которые не дотягивают даже до малой банды.

Оценка размеров

Оценка размеров банды очень важна, потому что определяет то, превосходит банда противника числом или сама оказывается в меньшинстве. Размер важен как в абсолютном смысле (малая, средняя, большая; количество членов банды), так и относительно противника.

Когда ты думаешь, использовать ли банду, помни, что небольшая группа ПМов, противостоящих персонажам, может считаться малой бандой, если они **превосходят персонажей числом примерно 2 к 1**. В таком случае, объединив их в банду, ты ускоришь разрешение конфликта.

Описывая банду в повествовании, старайся не использовать числа, когда можно обойтись без этого. По крайней мере при начальной встрече используй описательные термины (небольшая, средняя, большая, много, мало и т.д.). Числа стоит использовать только если тебе действительно нужно вести счет членам банды для возможных будущих столкновений и тому подобного.

Размер банды и количество ее членов

Не банда: один или несколько, 5 и меньше

Малая: до дюжины, 6—12

Средняя: до двух дюжин, 13—24

Большая: от 25 и больше

Обычные параметры банд

Используй приведенную ниже информацию, чтобы определить параметры банды:

Оружие и урон

Без оружия: 1
Небольшое или импровизированное оружие: 2
Среднее оружие: 3
Большое или боевое оружие: 4

Защита

Нет защиты: 0
Частичная или импровизированная: 1
Твердая или металлическая: 2
Военные укрепления: 3

Сталь

Нерегулярная, толпа, неподготовленная: -1
Обычные стражники, немного тренированные: 0
Отлично тренированные и вооруженные солдаты: +1
Ветераны: +2

Прочие бонусы

Обычная банда без особых талантов: нет
Сверхъестественная или магическая защита: +1 к броне
Очень хорошая мотивация: +1 к урону
Выдающаяся банда: +1 к урону или +1 к стали

Таким образом, банда разозленных крестьян наносит урон 2 (небольшое или импровизированное оружие), защищена броней 0 (нет) или в лучшем случае броней 1 (частичная или импровизированная защита) и, если речь пойдет о стали, она будет -1 (нерегулярная толпа). Обычно у разозленных крестьян бонусов нет, но, если они сражаются, спасая деревню и семьи от неминуемой смерти, дай им +1 к урону (за мотивацию).

Использование банд

Бой с бандой может вестись в разных ситуациях:

- Персонажи против банды ПМов
- Банда персонажей против одного ПМа или чудовища
- Банда персонажей против банды ПМов
- Банда ПМов против банды ПМов

Кроме того, как описано в разделе о нанесении урона бандам, если персонаж является частью банды, он **получает такой же урон**, но при этом учитывается его броня и он отдельно делает ход *получить урон*.

Персонажи против банды ПМов

В этом случае игроки просто делают обычные ходы с обычными последствиями. По сути бой ведется также, как с одиночными противниками.

Однако, обрати внимание, что вместо того, чтобы использовать обычный ход *решающий удар*, игроки делают бросок хода *решающий удар против банды*.

Кроме того, каждый персонаж действует независимо, и банда ПМов получает против них бонус за численное превосходство.

Если урон получает персонаж, он, как обычно, бросает ход *получить урон*.

Пример:

Саул, Алаир и Тацит сталкиваются с десятком разозленных крестьян: крестьяне считаются малой бандой (урон 2, броня 0) и получают +1 к урону и к броне, что доводит их параметры для урона 3 и брони 1. Если бы крестьян было 20, они были бы средней бандой с уроном 4 и броней 2.

*Когда Саул атакует крестьян, Ханна делает ход **вступить в бой** и как обычно выбирает варианты.*

С точки зрения повествования Саул может сражаться с парой крестьян из банды или почти со всеми сразу, пока Алаир и Тацит ему помогают. С точки зрения игромеханики это ничего не меняет. Бой с бандой или между бандами – всегда хаос.

*Если Саул нанесет банде урон, Ханна сделает ход **решающий удар против банды**, который использует раны, точно также, как в случае, если персонаж нанес урон одиночному ПМу или чудовищу.*

*Ход **решающий удар против банды**, к примеру, включает в себя вариант победить банду на 10+ и поясняет, как считать убитых, раненых и т. д.*

*Проще говоря, когда персонажи сталкиваются с бандой, используй банду, как одиночного ПМа с характеристиками, соответствующими размерам банды и выдай игрокам ход **решающего удара против банды**.*

Банда персонажей против одного врага

В этом случае у персонажей должно быть достаточно союзников, чтобы считаться бандой в бою против одиночного чудовища или ПМа или такого количества врагов, которое все еще не считается бандой.

Обрати внимание, что здесь очень важно, чтобы один из персонажей (или они все) играл **роль лидера банды**. Например, как налетчик и его банда или персонаж, назначенный командиром. Кроме того, противник должен быть один или их должно быть недостаточно, чтобы считаться бандой.

В это случае у банды должна быть **характеристика Сталь**, которая используется во всех бросках боевых ходов, которые будет делать персонаж, стоящий во главе банды. Если банда получает урон от ПМа или чудовища, лидер сделает бросок *решающего удара против банды*. Кроме того, лидер будет получать в бою тот же урон, что получает банда, но вычитать из него свое значение брони (а не броню банды) и делать ход *получить урон*, как одиночный персонаж.

Также банда получает все бонусы за размер (например, +1 к урону и броне, если малая банда сражается с одиночным противником, +2 если банда средняя и т.д.). Когда банда наносит урон противнику, сделай обычный ход *решающего удара*, потому что речь идет об обычном чудовище или ПМе.

Если другие персонажи действуют в бою независимо (а скорее всего так и будет), они будут делать свои ходы против врагов, используя свои обычные характеристики. Если они получают урон, они будут использовать обычный ход **получить урон**.

Пример:

Алаир ведет группу солдат (малая банда, урон 3, броня 2, Сталь +1) в бой с чудовищем, а Тацит помогает им, стреляя из лука. Банда получает +1 к урону и броне, потому что превосходит чудовище числом. Это поднимает характеристики до урона 4 и брони 2. Сталь +1 остается без изменений.

*Джеймс будет использовать для ходов Тацита (например, **сделать выстрел**) его обычные характеристики. Джеймс будет использовать **решающий удар**, если нанесет чудовищу урон и ход **получить урон**, если чудовище нанесет ответный удар. А вот Давид будет использовать для хода **вступить в бой** характеристику банды сталь +1 и **решающий удар**, если они нанесут урон чудовищу.*

*Если чудовище нанесет ответный урон, Давид сделает ход **решающий удар против банды**. Но поскольку Алаир – лидер и участвует в бою, он получает тот же урон, что и банда; Давид вычитает броню Алаира из урона и делает за него отдельный бросок хода **получить урон**. Это означает, что банда может получить больше или меньше урона, чем ее лидер и что банда может сломаться и бежать, хотя лидер будет жив и здоров. Но может случиться и обратная ситуация – слабый лидер будет изранен, а сильная банда продолжит сражаться.*

Банда персонажей против банды ПМов

В этом случае персонажи опять будут командовать бандой, но сражаются они не с одиночным противником, а с другой группой, которая тоже является бандой. В этом случае очень важно, чтобы один из персонажей **был лидером банды**.

У банды персонажей будет характеристика *сталь*, которая используется для боевых ходов. Если банда персонажей получает урон, используй ход **решающий удар против банды**. Лидер получит такой же урон (как и в предыдущем случае) и сделает отдельный ход **получить урон**. Когда банда персонажа наносит урон банде ПМов, игрок сделает ход **решающий удар против банды**, чтобы попытаться победить врага.

Пример:

Саул ведет в бой отряд из нескольких рыцарей против большой группы вражеских солдат. Он – их лидер.

Рыцари – это малая банда с уроном 4, броней 2 и сталью +1. Враги – это средняя банда с уроном 3 и броней 1. Рыцари получают +1 к урону за то, что они верхом на боевых конях, а значит наносят урон 5. Вражеские солдаты получают +1 потому что их банда больше и их характеристики поднимаются до урона 4 и брони 2 – бой будет отлично сбалансированным.

*Ханна бросает ход **вступить в бой**, используя характеристику банды рыцарей Сталь +1. Если они нанесут урон вражеским солдатам, Ханна использует ход **решающий удар против банды**.*

*Если солдаты нанесут урон рыцарям, Ханна использует ход **решающий удар против банды** за своих рыцарей и **получить урон** за Саула.*

Если в бою присутствуют другие персонажи, они могут действовать независимо и постараться помочь рыцарям, чтобы переломить ход битвы в пользу Саула.

Банда ПМов против банды ПМов

И в этом, последнем, случае друг с другом сходятся две банды, но никто из персонажей игроков их не возглавляет. Возможно, они просто наблюдают или же помогают одной из банд, но действуют отдельно. Например, одна из банд может бандой налетчика, но самого налетчика с ними нет или он не может командовать.

Определи значение характеристики Сталь первой банды (той, что на стороне персонажей) по обычным правилам и игрок, которого больше всего интересует судьба этой банды, будет **бросать за нее кубики**. Когда банды получают урон, в обоих случаях используется ход **решающий удар против банды**.

Это правило относится и к ситуации, когда банда ПМов (опять же, например, банда налетчика) сражается с одиночным ПМом или чудовищем.

Пример:

*Налетчик отправил свою банду в бой против другой группы солдат или против чудовища. Предположим, что это малая банда с уроном 3, броней 1 и Сталью +1. Банда налетчика будет бросать Сталь +1 при боевых ходах, будет делать ход **решающий удар против банды** (как против себя, так и против врага) или просто **решающий удар**, если враг – это одиночный ПМ или чудовище.*

Урон бандам

Когда банда вступает в бой, она может получить урон также, как ПМ. **Раны будут накапливаться** раунд за раундом.

В числе возможных последствий получения урона бандой:

- Полное или частичное истребление.
- Достаточное количество раненых и убитых для того, чтобы банда разбежалась или сдалась.

Чтобы определить реакцию банды и ее судьбу, используется ход **решающий удар против банды**. Этот ход используется каждый раз, когда банда получает урон в бою. Тот же самый ход используется для дружественных банд, как уже объяснялось выше.

Игрок, возглавляющий банду (например, налетчик) делает этот бросок, когда его банда получает урон. Когда речь идет о банде ПМов, бросок делает игрок, персонаж или банда которого нанесли урон.

Потери банды

Размер банды может меняться в процессе боя, но пока боевая сцена не закончится, это **не учитывается**. Только когда бой завершается и появляется возможность перевести дух и вновь оценить ситуацию, ты смотришь сколько членов банды осталось в живых, а сколько потеряно убитыми и серьезно ранеными, **как у победителей, так и у проигравших**.

Победа над бандой, как и победа над ПМом не означает полное истребление всех врагов. Достаточно получить результат 10+ для хода урона и выбрать вариант разбежаться или сдаться. Если кто-то настроен серьезно и предпочитает вырезать всех врагов до единого, можно выбрать вариант +2 к урону.

Помни, что оценивать потери надо и у победившей стороны, если она получила урон. Однако, этот подсчет следует вести только после того как бой закончится, после отступления или иного серьезного изменения ситуации на поле боя.



Как правило, каждая рана, записанная банде, соответствует тому, что **10% членов банды теряют возможность сражаться**. Таким образом, округляя численность в большую сторону, мы можем определить новый размер банды.

Если нужны подробности, используй следующий список и перебирай его пункты по очереди за каждую полученную рану:

- **10% (1 рана) легко ранены** и быстро придут в себя.
- **Еще 10% (еще 1 рана) тяжело ранены** и довольно долго не вернутся в строй.
- **Еще 10% мертвы** или умирают.

Пример:

Если банда была вынуждена сдаться, когда противник выбрал соответствующий вариант хода после получения 4 ран, потери составят 40% от изначальной численности.

Если в банде было 10 человек, 4 больше не смогут сражаться (40% за полученные 4 раны). И за каждую рану мы сортируем потери следующим образом: 1 (10%) легко ранен, 1 тяжело ранен, 1 мертв и еще 1 легко ранен (мы перебираем список по кругу).

Решающий удар против банды

Когда банда получает урон, рассчитай урон за вычетом брони. Отметь урон за вычетом брони в качестве ран банды и брось 2d6+все раны, полученные бандой.

На 10+ тот, кто наносит урон (игрок против банды ПМов или Мастер против банды игрока) выбирает один вариант из этого списка или из списка на 7—9:

- Банда разбегается в страхе или сдается (игрок может сделать бросок ходов **я здесь главный** и **знамя командующего** или использовать запас от них, чтобы предотвратить подобный исход).
- Банда сильно пострадала и получает еще 2 бб урона, но продолжает сражаться.

На 7—9 тот, кто наносит урон выбирает одно:

- *Тактический маневр делит банду надвое, и она считается двумя меньшими отдельными бандами или вообще больше не является бандой.*
- *Банда отступает, задерживается, оказывается в неудачном положении или покидает укрытие, лишаясь его защиты или брони.*
- *Банда сильно пострадала и получает еще 1 бб урон, но продолжает сражаться.*

При провале банда получает урон, отмечает раны, но продолжает сражаться как раньше.

*Если персонаж является частью банды, он получает такой же урон как банда, но использует броню персонажа для расчета урона за вычетом брони и отдельно делает бросок хода **получить урон**.*

Дикие чудовища

Чудовища крайне важны для игры. Это одни из самых могучих врагов, с которыми столкнутся персонажи. Но не стоит воспринимать их как орду мелких тварей, которых легко победить в бою. Дикое чудовище или сверхъестественная угроза способны уничтожить деревню или терроризировать путников на одном из торговых путей. Воспринимай это как нечто, что может угрожать крепости или повергнуть в ужас небольшую армию. Именно поэтому Железный кулак часто зовут на помощь при их появлении и его наемникам так хорошо платят за решение подобных проблем.

Обычно чудовище бывает только одно на все задание или приключение. Если их больше, между ними есть явная связь. Это может быть стая песчаных червей, пара грифонов, выпущенных темных колдуном, несколько циклопов с великаном во главе или охотящаяся стая людей-львов.

Что такое дикие чудовища

По сути дикие чудовища – это звери, дикие животные с невероятной силой или уникальными особенностями.

Они вполне естественные существа, а **не сверхъестественные твари**: у них есть определенные физические характеристики и их можно убить, как любых других зверей, если достанет храбрости сойтись с ними в схватке.



Подумай о драконах, они могут быть большими рептилиями и, даже если не летают, они способны своим огромным хвостом сокрушить стену замка. Может быть они и не дышат огнем, но у них есть клюв вместо зубов, и они изрыгают кислоту, чтобы жертва переварилась еще до того, как они ее проглотят. Выверны, возможно, летают: они меньше и слабее, но компенсируют это скоростью и ловкостью. Их крылья служат и преимуществом, и слабостью. Делая выверну быстрее и опаснее, они, тем не менее очень хрупкие и мешают им передвигаться по земле.

Ты можешь использовать материалы из легенд и древних преданий, чтобы создать подобных чудовищ: вспомни циклопов, гарпий – гибрид человека и птицы или Цербера – исполинского пса с тремя головами. Или же просто представь себе огромных животных, таких как львы или иные хищники. Чтобы сделать чудовище, возьми животное, которое и без

того пугает и добавь ему голов, ног и каких-нибудь гибридных особенностей, которые сделают его могущественнее.

Классические средневековые и ближневосточные авторы, похоже, больше всего любили смешивать в кучу львов, птиц (особенно орлов) и змей. Еще из обычного травоядного можно сделать хищника: например, слона с когтями, шипастым хоботом и огромной пастью, полной острых клыков.

И наконец, подумай о гуманоидах, которых можно сделать чудовищами. Возможно, что они вовсе и не чудовища, а просто отличаются от людей и именно поэтому их ненавидят и преследуют. Можно сделать людей с кошачьими чертами, с ядовитым хвостом, с когтями или кожей рептилии, с рудиментарными крыльями и т. д.

Создание дикого чудовища

Создавая чудовище, используй ключевые элементы, приведенные ниже. Помни, что важнее всего при создании чудовища, твое описание. Именно оно может напугать игроков и именно оно определяет доступные тебе ходы.

- **Название и концепция чудовища** (дикое или сверхъестественное; в данном случае дикое)
- **Описание:** краткое описание его повадок, сил, угроз; особые ходы (только необходимые)
- **Урон и Броня**
- **Размер** (достаточно ли оно большое, чтобы считаться бандой) или параметры банды, если они передвигаются стаями или группами.
- **Бросок решающего удара на 1d6** и занеси сюда все остальное, что может помешать нанести удар этой погани, а также слабости чудовища.

А теперь разберемся с конкретными значениями характеристик твоего чудовища:

- **Урон:** 2 для когтей и клыков, 3 для больших когтей и клыков, шипов, рогов, 4 для очень больших, 5 для огромных. На огромных обычно стоит остановиться.
- **+1 урон за:** невероятный ум, множественные атаки, ловкость и скорость, тактические преимущества (такие как полет или яд, огненное дыхание и прочее). Кроме бонуса к урону, тактические преимущества могут еще и предоставлять альтернативные атаки и особые ходы.
- **Если чудовище больше огромного**, оно считается малой бандой с уроном и броней, соответствующими описанию выше.
- **Броня:** 1 за толстую кожу или металлические части, 2 за чешую, кости, кольчугу, 3 за невероятно тяжелые пластины или кости
- **+1 к броне за такие вещи как:** особая защита (скажем, подвижные костяные пластины), ловкость и скорость или сложность попадания в жизненно важные области.
- **Бросок решающего удара на 1d6**, разве что это чьи-то важные прислужники.

Чтобы вступить в бой с огромным (и больше) чудовищем игрокам потребуется ход *противостоять смерти*. Также этот ход может потребоваться, чтобы избежать его особых атак (таких как ядовитый хвост), бронебойных атак (скажем, разрушение щитов и доспехов) или чтобы найти уязвимое место у него на шее, на спине, в глазах и т. д.

Примеры диких чудовищ

Ниже представлен список правдоподобных ближневосточных чудовищ и идей того, как их можно использовать в приключениях:

- **Хищные газели и слоны** (да!) атакуют группу охотников, угрожают фермерам в деревне, нападают на караван путников или купцов.
- **Рептилии** живут в воде, в пещерах, в пустыне, в лесу, в оазисе или в заброшенном городе и нападают на тех, кто проходит мимо; угрожают небольшой деревне.
- **Ядовитые и/или огромные змеи** попадают в капкан охотника или встречаются на опасных дорогах, в заброшенных руинах, рядом с добычей.
- **Песчаные черви** (любых размеров) угрожают важному мосту, небольшой деревне невинных крестьян; червя нужно убить, чтобы завоевать доверие племени бедуинов.
- **Люди-львы** стая угрожает торговому пути, стая поселилась на руинах древнего храма, небольшая стая регулярно охотится в землях дворянина, который хочет от них избавиться; пытаются завязать торговлю с людьми.
- **Люди-скорпионы** племя охраняет древнюю святыню, группа живет в пещерах, группа подходит слишком близко к деревне, небольшая группа пытается захватить отдаленное место.
- **Грифоны** их перья нужны для удобрения земли или лечение бесплодия дворянки, угрожают скоту в небольшой деревне, необходимо остановить группу охотников на грифонов.
- **Рогатые львы** угрожают деревне, тракту, защищают пещеру, атакуют одиноких путников.

Хищные газели

Легенда гласит, что их создал древний колдун с помощью могущественного демона. Они были предназначены для охоты на львов и прочих диких кошек. Откуда бы они не появились, эти газели выглядят в точности как обычные. Лишь подойдя поближе, можно заметить их более крупные головы и широкие пасти, полные острых зубов.

Обычно они охотятся на других плотоядных и не нападают на животных и людей, которые не питаются мясом. Они довольно умны, охотятся стаями и особенно агрессивно нападают на львов и прочих хищников. Однако они весьма хрупкие и один лев способен уложить с полдюжины, прежде чем стая сможет с ним справиться.



Характеристики:

- **Урон:** 2 за клыки
- **Броня:** нет
- **Бросок решающего удара:** 2d6
- Обычно они охотятся стаями по 10—20 особей и считаются **малой бандой** с броней 0 и уроном 2.

Пример хода:

Когда ты сталкиваешься со стайей плотоядных газелей, используй+холод.

На 10+ ты их отогнал: может сразаться или уйти на свое усмотрение.

На 7—9 они окружают тебя и легкого пути к отступлению нет.

При провале ты сбит с ног и пару раз укушен: получи 2 бб урона.

Хищный слон

Это существо напоминает обычного слона, только с большой пастью, полной острых зубов и неумным аппетитом. Хищные слоны — одинокие и редкие охотники. Обычно они питаются мелкими и средними существами, просто подходя к стае и внезапно атакуя.

Иногда они атакуют более крупных и медленных животных, но людей избегают, сознавая их опасность.

Характеристики:

- **Урон:** 3 за клыки, если он топчет кого-то ногами — 4
- **Броня:** 1 или 2 у более крупных особей, поскольку им сложно нанести удар в жизненно-важные области
- **Бросок решающего удара:** 1d6
- Один хищный слон считается **малой бандой**

Пример хода:

Когда ты сталкиваешься с хищным слоном в бою, используй этот ход вместо хода противостоять смерти, используя сталь (чтобы ему противостоять) или холод (чтобы

его избежать). Если ты его избежал, ты не можешь в этом раунде наносить ему урон. Делай бросок каждый раунд, пока ты сражаешься со слоном.

На 10+ выбери одно из списка ниже или из списка на 7—9:

- *Избегай урона и создай возможность для союзника*
- *Ты можешь выйти из боя без вреда для себя*

На 7—9 выбери одно:

- *Получи небольшой урон от слона (клыки: урон 1), затем сделай следующий ход (боевой или любой другой; в бою ты, конечно, снова можешь получить урон, когда слон контратакует)*
- *Полностью привлеки к себе внимание слона.*

При провале слон наносит тебе 4 урона.

Рептилии и змеи

Змеи могут представлять для персонажей угрозу, попав в капкан или во время марша по территории за пределами города. Просто случайная встреча вряд ли станет завязкой отличного сюжета. Лучше использовать ядовитых змей в качестве интересного поворота в повествовании. Например, они могут сделать непроходимой определенную дорогу или сделать опасным определенный вариант действий. Также подумай о возможной необходимости столкнуться с ядовитой змеей для того, чтобы добыть ее яд.

Еще персонаж может найти незнакомый вид змей и не будет знать, ядовита она или нет.

Кроме ядовитых змей ты можешь использовать в своих приключениях огромных рептилий – с ногами или без, и любых размеров: от маленьких крокодилов до огромных и подвижных хищников размером с лошадь.

Тем не менее это не более чем дикие животные: помни, что они должны сражаться (возможно, группой) только до тех пор, пока шансы на их стороне. Даже на охоте или защищая гнездо они редко дерутся насмерть. Достаточно нанести несколько хороших ударов или убить нескольких из них, чтобы остальные обратились в бегство.

Характеристики:

- **Урон:** 1 для маленьких, 3 для укусов и удушения большими
- **Броня:** нет, 1 для огромных
- **Бросок решающего удара:** 2d6
- **О ядовитых укусах** смотри ниже.

Пример хода:



Если тебя атакует змея или быстрая рептилия, используй +холод.

На 10+ ты избежал атаки и получил отличную возможность контратаковать.

На 7—9 ты можешь избежать атаки, но выбери одно:

- *У тебя нет шансов контратаковать.*
- *Ты контратакуешь, но это подставляет тебя под удар, ты получишь урон даже при результате 10+ в боевом ходу.*

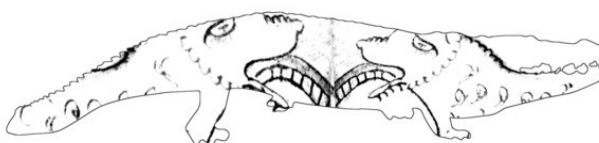
При провале Мастер может сделать ход, например:

- *Впрыснуть яд укусом; урон 1 и отметить состояние нестабилен.*
- *Схватить тебя мощными челюстями или удерживать в захвате, не давая использовать оружие.*

Как указано в ходе выше, когда персонажа кусает ядовитая змея или рептилия, он должен отметить состояние *нестабилен*. Впоследствии ты можешь ухудшить его состояние, делая жесткие ходы по мере того, как яд делает свое дело.

Кроме того, если персонаж получил достаточно урона в бою с ядовитой змеей и отмечает состояние *нестабилен* из-за того, что его здоровье упало до -1, ты можешь решить, что это было вызвано действием яда. Здесь пригодится целитель.

Если змея или другая рептилия атакует персонажей в естественной среде обитания, она скорее всего сбежит, если бой обернется не в ее пользу. Змеи, вероятно, исчезнут в траве, между камнями или под корнями деревьев, а крокодил может попытаться уплыть.



Песчаные черви

Их называют песчаными червями, но на самом деле выглядят они как чудовищно огромные змеи. После того, как племена бедуинов услышали проповеди священников, они прозвали песчаных червей левиафанами пустыни. Это неторопливые и неумолимые чудовища, пасть которых настолько велика, что они способны проглотить небольшую хижину или рыцаря верхом на коне.

Живут они в основном в пустынях, где почва мягче, скрываются от жары под землей и изредка выходят на охоту. Они предпочитают большие подземные пещеры, скрытые под поверхностью пустыни, желательно с источником пресной воды.

Песчаные черви или левиафаны пустыни охотятся, ориентируясь на звуки, издаваемые добычей. Обычно они передвигаются группами по три-четыре особи: впереди разведчик (обычно самый молодой), а за ним более крупные старшие.

Найдя цель, крупные черви выкапывают под добычей целую паутину больших, готовых рухнуть туннелей. Большие черви могут готовить ловушку несколько дней, но, когда она срабатывает, земля может обрушиться в радиусе тридцати или даже сорока метров.

Более слабые жертвы обычно погибают при падении, от ударов падающих камней или задыхаются в песке. Затем черви несколько дней медленно поедают их под землей.

Песчаные черви не переносят солнца и прямого света и уязвимы к жаре. Их слепые глаза и внутреннее ухо, чувствительное к вибрациям, очень ценят колдуны, которые используют их в своих ритуалах. Из тела убитого песчаного червя вырезают драгоценные ингредиенты.

Из-за его огромных размеров и защищенности внутренних органов, существует лишь два надежных способа убить взрослого песчаного червя: пронзить его небольшой мозг через уши или глаза, или же достаточно долго продержаться на солнце, чтобы он выбился из сил, а потом порубить на куски.



Племена бедуинов несколько раз в год практикуют ритуальную охоту на песчаных червей. Обычно на такую охоту отправляется не меньше десятка воинов, потому что меньшее количество не сможет достаточно долго удерживать песчаного червя на солнце при помощи копий, веревок и сетей.

Характеристики:

- **Урон:** 2 бб при падении в их туннели. До 3 при удачном прямом попадании или укусе. Песчаные черви медлительны, так что это случается редко. Обычно урон наносится, когда персонаж приближается к ним сам, пытаясь нанести удар или удержать червя на солнце.
- **Броня:** 1 у обычных из-за размера. До 2 у более крупных.
- **Бросок решающего удара:** 1d6
- **Размер:** может достигать в длину 5—6 метров, более метра в диаметре; считается малой бандой.

Пример хода:

Когда тыходишь на территорию группы песчаных червей или оказываешься рядом с их туннелями-ловушками, используй+холод.

На 10+ ты замечаешь признаки ловушек и можешь спокойно уйти.

На 7—9 ты замечаешь признаки ловушек, но должен выбрать одно:

- *Ты случайно вызвал срабатывание ловушки, но черви тебя пока не атакуют, и ты можешь сделать ход.*
- *Ты не упал в ловушку, но остальные вокруг тебя упали, и они в опасности.*

При провале вы все в серьезной беде.

Люди-львы



Люди-львы обычно обитают далеко на юге от града Иуды, почти на границе с Египтом. О них рассказывают у костров купцы и бедуины, но члены Железного кулака не видели их несколько веков. В прошлом местное дворянство охотилось на них ради трофеев и теперь они по возможности избегают контактов с людьми.

Бывают разные виды людей-львов: у некоторых человеческое тело и львиная голова и они не могут разговаривать и общаться с людьми; у других головы человеческие, но в место рук – когтистые лапы и мощные львиные ноги. У них у всех желто-серая шерсть и сильные длинные хвосты. Даже особи с человеческими головами скорее руководствуются львиными инстинктами, чем человеческим рассудком.

У самых благородных представителей этого племени могучее львиное тело увенчано человеческим торсом с человеческими руками. Говорят, что такого рода «кентавры» – самые могущественные из людей-львов и занимают самое важное положение в их стаях. Их головы напоминают нечто среднее между львиными и человеческими головами. Довольно часто эти благородные создания умеют говорить и понимают человеческую речь. Некоторые купцы даже утверждают, что такие люди-львы способны творить колдовство.

В основном они сражаются с помощью львиных когтей и клыков, используя силу и скорость, в которых значительно превосходят человеческих воинов. Те из них, у кого есть руки, могут использовать оружие. Сами они оружия и инструментов не делают, а только забирают их у побежденных. Некоторые даже надевают доспехи, переделав их под свои необычные тела.

Характеристики:

- **Урон:** 3 за когти и клыки, благодаря скорости и ловкости. До 5—6 у самых крупных экземпляров или у тех, кто вооружен человеческим оружием.
- **Броня:** 1 у всех, за счет скорости и подвижности. До 2, если они одеты в части доспехов.
- **Бросок решающего удара:** 1d6
- **Размер:** чуть больше человеческого, не дает игромеханических преимуществ.
- У банды характеристика *сталь* +1.

Пример хода:

Когда ты сталкиваешься с двумя и более из них, и никто не прикрывает тебе спину, используй+холод.

На 10+ ты не подпускаешь их близко: можешь сражаться или с легкостью избежать боя.

На 7—9 ты можешь только сражаться, сбежать не получится. За каждого человека-льва сверх количества членов вашей группы, ты получаешь в бою 1 бб урон, независимо от результатов своих бросков.

При провале тебя загнали в угол и единственный выход – сражаться. Бой начнется с того, что Мастер сделает свой ход, а затем действуйте так, как описано в варианте на 7—9.

Люди-скорпионы

Небольшие группы людей-скорпионов встречаются по всему региону, хотя чаще их можно встретить в пустынях и неподалеку от гор. Лица у них человеческие, но тела частично покрыты темной кожей, а частично – хитиновым панцирем; позвоночник заканчивается длинным хвостом с мощным жалом.

Они живут небольшими племенами с очень простой иерархией и социальным устройством: во главе обычно стоит самый могучий воин, довольно часто воительница. Конфликтов они не ищут, но и не боятся практически никого.



У некоторых людей-скорпионов есть дополнительное оружие – хитиновые клинки на запястьях, которые вырастают до размера больших ножей. Это природное оружие они используют также, как хищник использует когти, но их излюбленным оружием остается хвост. Он сильнее, быстрее и, конечно же, гораздо дальше достает.

Небольшое количество людей-скорпионов рождается с клешнями. Поскольку эти клешни заменяют ладони, такие особи не способны заниматься обычными делами. В племени они пользуются уважением и часто играют важную роль в бою.

Большинство людей-скорпионов вырабатывают в своем теле яд. Под их панцирем скрыты особые железы, которые можно извлечь. Яд людей-скорпионов очень ценится и его очень трудно купить. Их яд редко смертелен для людей, так как люди-скорпионы обычно охотятся на более мелкую добычу.

Тем не менее даже небольшая доза их яда способна причинить немало проблем. В более крупных дозах яд людей-скорпионов безусловно смертелен. Если яд не убивает жертву, обычно он ее парализует. Сами люди-скорпионы полностью неуязвимы к своему яду и значительно легче переносят отравление в целом.

Они отличные охотники и скорость их реакции зачастую превосходит человеческую. Люди-скорпионы яростные и могучие воители, но к счастью они предпочитают жить вдали от регионов, населенных людьми и не часто вступают с ними в бой.

Иногда они даже торгуют, но обычно предпочитают просто подбирать то, что нужно, не вступая в прямой контакт. Довольно редко среди них встречаются те, кто способен выучить достаточно слов местного человеческого диалекта, чтобы общаться с персонажами игроков и ПМами.

Характеристики:

• **Урон:** 3 за хитиновые лезвия, 4 за удар хвостом. Очень крупные экземпляры способны наносить до 5 урона.

- **Броня:** 2 для всех, за счет скорости, подвижности и хитинового панциря.
- **Бросок решающего удара:** 1d6
- **Размер:** чуть ниже людей.
- **Банда** обычно состоит из 10 особей и имеет броню 2 и урон 4.

Пример хода:

Когда ты сражаешься с человеком-скорпионом, он контратакует клинками и попытается использовать ядовитый хвост только, если был хотя бы один раз ранен. Когда человек-скорпион впервые наносит удачный удар хвостом, вместо того, чтобы получить урон, проверь повезло ли тебе: учти+здоровье.

На 10+ яд практически не подействовал.

На 7—9 яд слегка тебя ослабляет: получи 1 бб урон.

При провале: доза яда потенциально смертельна: отметь состояние нестабилен. Каждый раунд Мастер может делать ход, чтобы нанести еще 1 бб урон, пока кто-то не обработает твою рану или пока ты не выпьешь противоядие.

Грифоны

На Ближнем Востоке грифоны редкость. Местные жители всегда считали этих легендарных могучих существ священными и защищали их от врагов. Крестоносцы проявили к этим величественным созданиям гораздо меньше милосердия. За их красоту местные считали их символом силы и разума, и благословением богов. Крестоносцы же, признавая мощь этих чудовищ, тем не менее вступали с ними в бой, чтобы доказать свою доблесть.

Обычно у грифона тело, хвост и задние лапы как у льва, а голова, крылья и когти на передних лапах как у орла. Другие варианты, менее благородные и более распространенные обладают телом льва, а от орлов берут только голову и крылья.

Обе разновидности способны летать, но большой вес делает полет затруднительным. Поэтому они предпочитают охотиться на земле. Тем не менее, подвергаясь опасности или сражаясь с крупной добычей, грифоны используют крылья, чтобы добиться преимущества перед противником, атакуя сверху или даже поднимая врага в воздух и бросая на камни.

Легенды гласят, что в логовах этих величественных чудовищ всегда спрятаны сокровища. Это неправда, как неправда и то, что эти существа обладают человеческим интеллектом или владеют магией.



Тем не менее, местные жители перед ними просто преклоняются и, хотя сами они магических способностей не имеют, их перья используются в мощном заклинании плодородия, которое действует как на бесплодных людей (отсутствие наследника может стать серьезной проблемой для правителя), так и на бесплодную землю.

Только местные знают, как использовать магию перьев, но не станут делиться этой тайной просто так из опасения навредить грифонам.

Характеристики:

- **Урон:** 4 за большие когти и клюв, увеличь до 5 для более крупных экземпляров.
- **Броня:** 1 за скорость и подвижность.
- **Бросок решающего удара:** 1d6
- **Размер:** чуть меньше обычных львов.

Пример хода:



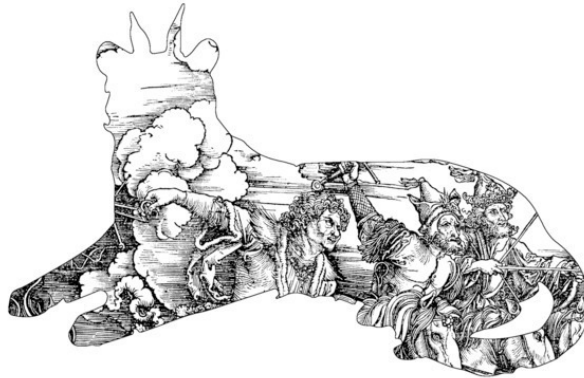
Когда ты проваливаешь (6-) боевой ход против грифона, он может попытаться поднять тебя в воздух и бросить оземь. Если Мастер говорит, что он так и делает, используй+холод.

На 10+ ты увернулся и можешь немедленно контратаковать грифона из удачной позиции.

На 7—9 выбери одно:

- *Ты получаешь от грифона урон, но избегаешь его хватки.*
- *Ты избегаешь урона, но грифон уже поднял тебя на пару метров в воздух. Что делаешь?*

При провале грифон поднял тебя в воздух и уронил вниз, нанеся 3 бб урона. Теперь он пикирует на тебя. Что делаешь?



Рогатые львы

Львы обычно встречаются вдали от человеческих поселений. Чаще всего это либо один крупный самец, либо группа самок с детенышами. Несмотря на то, что львы избегают людей, особенно групп людей, иногда они становятся угрозой для небольших деревень и одиноких путешественников.

Существует редкий вариант обычных львов – рогатые львы. Они крупнее и агрессивнее обычных представителей семейства кошачьих и случается нападают даже на небольшие группы путешественников.

Их рога очень ценятся колдунами и стоят немалых денег. Однако, охота на рогатых львов дело непростое из-за их стремительности и силы. Их рога очень прочны и способны пробить даже доспехи. Рога нелегко отделить от черепа, так что охотники обычно приносят колдуну голову льва целиком, чтобы тот извлек их при помощи алхимических составов и магических инструментов.

Характеристики:

- **Урон:** 3 за когти и клыки, благодаря скорости и ловкости. До 4—5 для самых крупных экземпляров.
- **Броня:** 2 у всех, за счет скорости и подвижности.
- **Бросок решающего удара:** 1d6
- Иногда льву удастся **пробить броню** и нанести 2 бб урона вместо обычного урона, указанного выше.

Сверхъестественные чудовища

Сверхъестественные чудовища встречаются еще реже диких. Эти твари – порождения колдовства, проклятий, черной магии и ритуалов. В них воплощается самая суть тьмы. Они – порча, облеченная в плоть.

Их порождает затмение, гнев божий, пророчество или проклятья. Они – воплощенные демоны или ужасающие гибриды людей и животных. Они чужды всем аспектам естественной жизни и существуют за счет колдовских сил. Они – неживая субстанция, оживленная богохульными заклинаниями.

Когда ты создаешь сверхъестественное чудовище, на какое-то время забудь о его характеристиках. Они – не самая важная его сторона. Гораздо важнее его описание (оно ужасно? оно невероятно прекрасно? сразу ли заметна его сверхъестественная природа? или же она раскрывается лишь позднее?) и его сверхъестественные силы. Когда ты создаешь сверхъестественное чудовище, **в первую очередь займись его описанием и способностями.**

В этом разделе ты найдешь описание того, как создавать сверхъестественных чудовищ и их примеры, которые можно использовать для призыва с помощью счетчика порчи.

Характеристики и ходы

У сверхъестественного чудовища может быть тело, но это совсем не обязательно. Его базовые характеристики определяются по правилам, описанным в разделе о диких чудовищах, но их значения можно увеличить за счет особых способностей. Подробнее это описано на следующих страницах.

Однако, как следует подумай, какую форму ты хочешь придать способностям своего чудовища. Например, ты можешь дать каменному голему увеличенную броню или бросок **решающего удара** на 1d6. Это настройка характеристик. Или же голему можно дать особый ход. Например, исцеление одной раны за каждый провал на бросках игроков.

В зависимости от выбранного подхода, ты либо получишь чудовище с повышенными характеристиками или же с особенной игромеханикой. Иногда стоит выбрать изменение характеристик. Это проще и отлично работает, если ты устал или у тебя мало времени.

С другой стороны, это не так интересно, как особые ходы. Тем не менее, с ходами надо быть осторожным. Если ты поймешь, что чудовище вышло слишком сильным, дай персонажам сбежать (но пусть постараются ради этого), но чудовище уже не меняй. Просто добавь угрозу для него в один из своих фронтов или даже сделай его главной угрозой нового фронта. Мы здесь собрались не для того, чтобы сыграть в игру «Создай идеальный баланс». В очень редких случаях стоит и увеличить характеристики и создать особый ход. Такие чудовища будут очень сильными и очень важными.

Уязвимость

Помни о том, что сверхъестественное чудовище может быть просто неуязвимо к обычному оружию. В таком случае его характеристики значительно менее важны, чем попытки игроков понять, как же ему можно навредить.

Однако, если ты дал ему какого-то рода неуязвимость, вероятно, не стоит сверх того добавлять ему, к примеру, очень высокую броню.

Смысл не в том, чтобы персонажи пытались «прокинуть» бросок против брони, а в самой уязвимости.

Способности

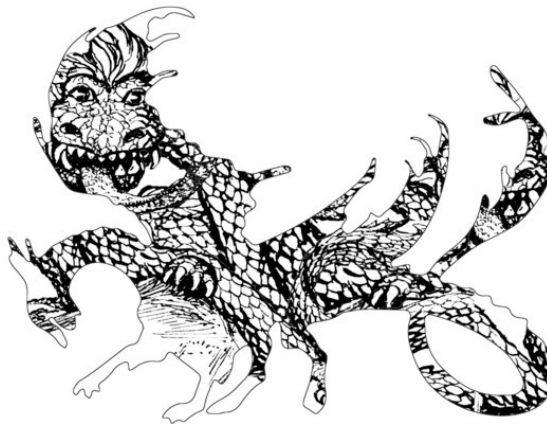
Способность – это то, что просто происходит или то, что заставляет сработать ход, либо обычный, либо особый. Сверхъестественные атаки, такие как огненный дождь или когти, которые демон запускает прямо в душу, могут потребовать сделать такой ход, как *противостоять смерти*, но используя для броска не обычную характеристику.

Аналогично, другие сверхъестественные атаки могут потребовать, чтобы ты, как Мастер, сделал один из своих железных ходов.

Подумай о демонах. Демон не будет просто стоять и разрушать все вокруг огненным кнутом. Демон совершит кого-нибудь и возьмет под контроль. Он спрячется и замаскируется и будет давать сомнительные советы. Он будет развращать и отравлять все вокруг – как колодцы, так и души, и мечты. И для всего этого ты можешь создать особые ходы.

Чаще всего изначально способность выражается в ходах, которые ты делаешь (мягких или жестких). Однако, в пылу битвы ты можешь просто задействовать способность и сказать, что она делает, не ожидая, пока один из твоих ходов даст тебе такую возможность.

Создание сверхъестественного чудовища



Для создания сверхъестественного чудовища можно использовать шаблон, приведенный ниже. И еще раз: помни, что главное – это описание.

- **Название** чудовища и концепция
- Описание, внешность, краткий обзор
- **Способности:** четкое описание механических или повествовательных способностей и/или особые ходы, если потребуются.
- **Бросок решающего удара:** 1d6 (всегда, для сверхъестественных чудовищ).
- **Уязвимость** (если есть) или особая защита.
- **Броня**
- **Урон**, который оно наносит, и размер. Возможно, также параметры банды, если оно передвигается стаями или группами, или если оно особенно большое.

Определение характеристик

Вот как определяются характеристики сверхъестественного чудовища:

- **Бросок решающего удара:** 1d6
- Ты можешь также добавить некую неуязвимость вкупе со слабостью, если хочешь сделать бой серьезным поворотным моментом приключения.
- **Броня:** 1 для твердой кожи или металлических частей, 2 для чешуи, костей, кольчуги, 3 для тяжелого панциря или костяных пластин
- **+1 к броне** за такие вещи как: особая защита (скажем, подвижные костяные пластины), подвижность и скорость или сложность попадания в уязвимые места.
- **Еще +1 к броне** за магическую защиту и обереги, за сверхъестественную скорость, за магическую жизненную силу (скажем, как у голема).
- **Урон:** 2 для когтей и клыков, 3 для больших когтей и клыков, шипов, рогов, 4 для очень больших, 5 для огромных. На огромных обычно стоит остановиться.
- **Используй урон от оружия**, если чудовище использует обычное оружие; добавь +1 к урону, если оружие магическое.
- **+1 к урону за:** невероятный ум, множественные атаки, подвижность и скорость, тактическое преимущество (такое как полет, яд, огненное дыхание и т.д.). Тактическое преимущество может также давать особые атаки или ходы, но учитывается и как бонус к урону.
- **Стихийные атаки** (огонь, леденящее прикосновение, песчаная буря, мощная волна) могут нанести даже больше 5 урона, возможно, нескольким целям сразу.
- **Если чудовище больше огромного**, оно считается малой бандой с уроном и броней, соответствующими описанию выше.

Чтобы вступить в битву с демонами и другими сверхъестественными чудовищами, необходимо сделать ход **противостоять смерти**. В некоторых случаях тот же ход требуется для того, чтобы противостоять их особым атакам (например, темная магия или стихийная атака), чтобы избежать бронебойных атак (скажем, странного оружия, которое уничтожает щиты и доспехи) или найти уязвимое слабое место.

Примеры способностей и особых ходов

Ниже приведены примеры способностей и особых ходов, которые можно использовать для сверхъестественных чудовищ. Они довольно опасны, но так это и задумано: сверхъестественные чудовища — это основная угроза, а не просто повседневные противники.

Пламя: когда демон выдыхает в твою сторону пламя, используй+сталь.

На 10+ ты вовремя уклонился и можешь контратаковать.

На 7—9 выбери одно:

• Получи 2 бб урона, но можешь контратаковать.

• Получи 1 бб урон, но ты из всех сил пытался избежать опасности и больше ничего не можешь сделать.

При провале получи 3 бб урона, и Мастер сделает свой ход.

Плеть души: когда твоя душа получает удар плетью темного колдуна, используй+дух. На 10+ ты блокируешь и физическую и духовную атаку и можешь контратаковать или действовать.

На 7—9 выбери одно:

- Получи 2 бб урона, но душа избегает удара.
- Потеряй 1 дух, и ты «сплетен» с его плетью (см раздел Сплетатель души буклета колдуна).

При провале тебя ждет все вышеперечисленное.

Когда ты сплетен, темный колдун может найти тебя, узнать твои уязвимые места, узнать твои тайны, допрашивать тебя во сне, пугать тебя из теней, забирать у тебя 1 дух или даже накладывать на тебя свои заклинания. Все это он способен сделать изда-лека. Чтобы освободиться от сплетения, тебе придется покинуть регион, уничтожить плеть души, убить колдуна или найти могущественного мага, который сможет рассеять колдовство.

Исполин: когда великан атакует толпу случайных наблюдателей или банду, которую возглавляет персонаж, используй результат первого броска для любого хода, который сде-лает любой из персонажей, чтобы определить, что случится с толпой или бандой. Если присутствует и толпа, и банда, используй оба результата.

На 10+ толпа в ужасе разбегается, почти не пострадав; банда перегруппируется и готова к бою.

На 7—9 толпа паникует, в ней есть много серьезно раненых и несколько убитых; банда, на выбор командира:

- Получает 2 бб урона и может вступить в бой с великаном.
- Получает только 1 бб урон, но рискует разбежаться; командир должен сделать ход, чтобы ее удержать.

При провале толпу ждет бойня, многие жестоко убиты, еще больше покалеченных, повсюду крики и вопли отчаяния, случайные люди путаются под ногами, мешая вести бой. Банда получает 2 бб урона, и лидер должен сделать ход, чтобы она не разбежалась при виде великана.

Демон-оборотень: когда демон-оборотень принимает форму ПМа, которого ты зна-ешь, или другого персонажа, используй+ум.

На 10+ ты распознал обман и можешь прикинуться обманутым, чтобы получить преимущество или сообщить остальным.

На 7—9 ты распознал обман, но выбери одно:

- Больше никто тебе не верит, они считают, что он настоящий.
- Ты можешь предупредить других, но демон реагирует быстрее; Мастер сделает ход, прежде, чем ты что-то скажешь.

При провале ты полностью обманут и должен действовать соответственно.

Длань ужаса: когда ты сталкиваешься с демоном ужаса, ты должен противостоять смерти, но использовать+дух, а не +сталь.

Делай выбор, как в ходе **противостоять смерти**, но при провале Мастер решит:

- Сделать свой ход или
- Заставить тебя убежать в ужасе от темных видений смерти, бросив спутников и потеряв 1 дух.

Невидимый клинок: когда ассасин Невидимого клинка нацеливается на одного или более персонажей, тот из них, у кого самое высокое значение ума, делает ход **внимательность**.

На 10+ ты обнаружил угрозу, можешь предупредить союзников и задать обычные вопросы хода **внимательность**. У тебя есть время, чтобы сразаться или попытаться скрыться.

На 7—9 ты обнаружил угрозу, предупредил союзников и можешь задать вопросы хода **внимательность**. Ты можешь пробиться, если решишь сбежать, но должен выбрать одно:

- Ассасин нацелился на одного из твоих друзей, но ты встал у него на пути; ты спасешь его, но получишь 2 бб урона.

- Ассасин нацелился на тебя, но ты уклонился от атаки, и он поразил кого-то другого, на выбор Мастера, на 3 бб урона, поскольку тот атаки не ожидал.

- Если ты один, получи 1 бб урон, но ты ввязался в бой и должен пробиваться с боем, если хочешь сбежать.

При провале невидимый клинок наносит удар тебе и кому-нибудь еще на 3 бб урона. Мастер скажет, кто пострадал. Кроме того, теперь ты можешь задать вопросы и один из вас теряет что-то (оружие, коня, что угодно). Решение отдается на милость (я серьезно!) Мастера.

Адские гончие

Обычно адские гончие принимают одну из двух возможных форм: либо гуманоидов с прогнившей кожей и чудовищными чертами лица, огромными когтями, рогами и шипами на тощих телах, либо огромных собак. В последнем случае адские гончие имеют темную окраску, они больше, сильнее и быстрее обычных собак и охотятся небольшими стаями.

Как понятно из названия, князя Преисподней часто используют их для охоты на людей, а иногда как шпионов.



Для призыва адских гончих надо **потратить 1 сегмент счетчика порчи**, за стаю собакообразных гончих или за нескольких гуманоидных. Призывай их столько, сколько персонажей в игре +1.

Характеристики:

- **Урон:** 3 за когти и клыки, благодаря скорости и подвижности. До 4 для самых крупных экземпляров.

- Иногда их рога **пробивают броню**, нанося 1 бб урон вместо указанного выше.

- **Броня:** 2 у всех, за счет скорости и подвижности.

- **Бросок решающего удара:** 1d6

- Если они охотятся стаей, то считаются **малой бандой** с броней 2 и уроном 3.

Пример хода:

Когда адские гончие выслеживают персонажей, и персонажи не вполне понимают, что делать, пусть тот, у кого выше всех значение ума, использует+ум.

На 10+ этому персонажу удастся увести группу и избавиться от преследования.

На 7—9 пара гончих догоняет персонажа, но не все.

При провале их будет как минимум столько же, сколько персонажей, если не больше, и легкого пути к отступлению не будет.

Другой пример хода:

Когда адские гончие нападают на персонажей в людном месте, там, где простые люди могут заметить эти порождения Преисподней, после боя потребуются объяснения.

Тот, кто общается со свидетелями, использует соответствующий ход для общения с ПМами, т.е. использует+шарм или +тень, но результаты будет выбирать из списка ниже.

На 10+ выбери одно:

- *Вы пресекли болтовню, избавились от тел чудовищ, и никто не посмел задавать вопросы.*

- *Вы приобрели поддержку местных и определенную известность, как борцы с силами зла.*

На 7—9 выбери одно из списка выше, но все несколько сложнее:

- *Если вы пресекаете болтовню, придется кого-то подкупить или заставить замолчать по-другому.*

- *Если вы ищете поддержки, ваша известность может кого-то встревожить или привлечь ненужное внимание.*

При провале Мастер выберет одно:

- *Молчания можно добиться только силой, а иначе новости распространятся и вас ждут неминуемые неприятности.*

- *Местные хотят от вас избавиться, считая, что вы приносите беду; в этом месте будет трудно остаться, не вызывая вражды.*

- *Кое-кто подозревает, что вы знаете больше, чем говорите и, возможно, даже заявляет, что вы одного поля ягода с тем, кто прислал гончих.*

Демоны-охотники

Демоны-охотники – это низшие демоны, которых напрямую призывают и контролируют высшие демоны и князья Преисподней. Для их создания демоническая душа вплетается в труп, а чаще в несколько трупов разных видов. Иногда с их помощью оживляются неживые предметы, например, статуи или доспехи.

Несмотря на ужасный вид, это одни из самых слабых демонов: их тела столь же хрупкие, как материал, из которого они состоят и у них нет никаких сверхъестественных способностей, кроме самой их сущности.



Их часто призывают взамен адских гончих, особенно из-за того, что их легко призвать именно там, где надо: в доспехах в королевских покоях, в обезглавленном трупе на поле боя, слившимся с головой собственного коня, в древней мумии в склепе неприступного замка, в статуе ангела в церкви и т. д.

Иногда демоны-охотники могут говорить и даже немного мыслить, чтобы передать послание слугами или жертвам князя Преисподней. В некоторых случаях они могут служить прямым способом связи с одним из таких князей.

Для призыва демонов-охотников надо **потратить 1 сегмент счетчика порчи**, и они приходят как минимум парой.

Характеристики:

- **Урон:** обычно 2 или 3 за когти, клыки, маленькое и импровизированное оружие. Те, кто вооружен человеческим оружием, используют соответствующий урон.
- **Броня:** 0 для трупов, 1 или 2 для тех, кто состоит из неживой материи.
- **Бросок решающего удара:** 1d6

Пример хода:

Когда демона-охотника призывают, чтобы заставить кого-то врасплох, персонаж с самым высоким значением ума, использует+ум.

На 10+ персонажу удастся вовремя предупредить того, кого он захочет и дать время отреагировать.

На 7—9 игрок выбирает одно:

- *Предупредить персонажей, чтобы защитить их, но подставить либо себя, либо намеченную жертву (если это не персонаж) под удар.*
- *Реагировать вовремя, но не успевая предупредить других.*

При провале демон-охотник наносит удар прежде, чем персонаж успевает что-то сделать.

Другой пример хода:

Когда демон-охотник наносит урон, он может использовать ядовитое оружие или занести инфекцию в раны. Если Мастер решит, что это так и есть, используй этот ход, вместо получения урона от атаки.

Используй+характеристику, которая у тебя выше всего.

На 10+ яд практически не подействовал.

На 7—9 яд или инфекция лишь слегка тебя ослабили: получи 1 бб урон.

При провале яд или инфекция потенциально смертельны: отметь состояние нестабилен. Каждый раунд Мастер может делать ход, чтобы нанести еще 1 бб урон, пока кто-то не обработает твою рану или пока ты не выпьешь противоядие.

Рыцари Преисподней

Рыцари – это стандартные войска князей Преисподней: обычно формой они напоминают людей, только они крупнее и сильнее любого человека. Однако, они вполне могут сойти за людей на расстоянии, особенно если прикроют головы.

Чаще всего рыцари Преисподней носят человеческие доспехи и человеческое оружие. Снаряжение они получают либо от членов демонических культов, либо забирают у убитых смертных рыцарей и стражников. Их тела покрыты толстой серой кожей, а из головы, плеч, рук, локтей и коленей зачастую растут шипы, когти и рога.



Если придется, они могут с помощью них сражаться, но обучены использовать оружие и предпочитают вооружаться для боя.

Для призыва рыцарей Преисподней надо **потратить 2 сегмента счетчика порчи**, и они появляются как минимум парами.

Характеристики:

- **Урон:** может быть 2 или 3 за когти и рога, но чаще 3 или 4 за среднее или большое человеческое оружие.
- Когда возможно, они угоняют человеческих **боевых коней** и, в таком случае, получают +1 к урону.
- **Броня:** 1 за их толстую кожу без доспехов, либо 2 или 3, в зависимости от наличия доспехов и щита.
- **Бросок решающего удара:** 1d6

Пример хода:

Когда рыцарь Преисподней атакует других присутствующих людей, кто-то должен использовать +шарм.

На 10+ этот персонаж смог удержать ситуацию под контролем.

На 7—9 толпа начинает паниковать, игрок должен выбрать одно:

- *Отказаться от своих действий, чтобы восстановить порядок и защитить невинных.*
- *Действовать как обычно (т.е. сражаться), но толпа либо будет путаться под ногами, либо невинные люди подвергнутся явной опасности.*

При провале, несколько ни в чем не повинных людей (а может быть и многие) подвергнутся серьезной опасности и, чтобы их спасти, придется чем-то рискнуть или пожертвовать.

Другой пример хода:

Когда ты проваливаешь (6-) бросок боевого хода против рыцаря Преисподней, чудовище хватается твое оружие. Используй+сталь, чтобы вернуть его себе.

На 10+ ты немедленно возвращаешь оружие и можешь продолжать сражаться.

На 7—9 выбери одно:

- *Ты возвращаешь оружие, но чудовище хватается тебя за лицо: что ты делаешь?*
- *Ты выпускаешь оружие из рук: что ты делаешь?*

При провале рыцарь удерживает твое оружие, а другой рукой хватается тебя за лицо или за шею и пытается раздавить тебе голову или задушить. Ты получаешь 2 бб урона. Что ты делаешь?

Душекрады

Душекрады это крайне опасные обитатели ада, которые, наряду с моровыми тварями, служат любимым орудием князей Преисподней. Несмотря на то, что князья Преисподней, не колеблясь, применяют грубую силу, когда это необходимо, они понимают, что зависть, подозрения, амбиции и недоверие – неотъемлемая часть человеческой природы, и используют их в качестве оружия.

Душекрады пользуются этими слабостями, натравливая людей друг на друга. Таким образом, князьям Преисподней не приходится отправлять в бой воинов и действовать открыто. Кроме того, душекрады ослабляют оборону людей, сея недоверие и срамливая людей между собой. Еще более ужасных результатов душекрад может добиться, проникнув в окружение сильных мира сего.



В естественной форме душекрад напоминает прочих демонов. У него серая кожа, жуткие черты лица, рога, клыки и т. д. Однако, чаще всего душекрад маскируется под человека: ему нужно всего несколько минут, чтобы принять форму человека и скрыть все черты демона (правда одежду и оружие или инструменты ему придется добывать отдельно). Это превращение действует около часа днем и двух часов ночью. В полдень оно прерывается.

С помощью такого превращения душекрад не может принять форму известного ПМа или важного персонажа. Кроме того, превращение можно совершать не чаще одного раза за 12 часов.

Но душекрад занимается не только этим: в форме человека он старается добиться доверия или близости с какой-нибудь важной целью, например, офицером, дворянином, высоким чином в церкви или кем-то, облеченным властью. Заручившись такого рода доверием, он может либо постепенно подчинять себе волю цели, чтобы та следовала приказам князя Преисподней, либо превратиться в точную копию этой цели.

Чтобы отслеживать доступ к важным целям используй счетчик:

1) добился близости; 2) добился доверия; 3) шепот душ и небольшие повреждения или побочные эффекты; 4) шепот душ и подчиняет цель, может на короткое время принимать ее облик; 5) шепот душ, способный свести с ума, может на неограниченное время принимать облик цели, даже убить и заменить цель собой.

Для призыва душекрада надо потратить **3 сегмента счетчика порчи** и обычно они появляются парой, нацелившись на важных ПМов.

Характеристики:

- **Урон:** обычно 2 или 3 за когти и рога, иногда 3 или 4 за среднее или большое оружие.
- **Броня:** 1 за толстую кожу или до 2—3 в зависимости от используемых доспехов.
- **Бросок решающего удара:** 1d6

Чтобы распознать душекрада игрок задает вопросы с помощью хода **внимательность**. Результат броска для хода **внимательность** также используется для хода ниже:

На 10+ он знает, он уверен и пока может сохранить это в тайне.

На 7—9 он знает, но душекрад понимает, что его раскрыли.

При провале он считает душекрада обычным ПМом.

Пример хода:

Если пока что не раскрытый душекрад в человеческой форме добивается доверия одного из персонажей, тот должен использовать +дух.

На 10+ персонаж распознает душекрада.

На 7—9 персонаж ощущает какую-то натянутость в общении с ПМом, но душекрад создает счетчик против персонажа.

При провале создай счетчик против персонажа и развивай его своими ходами прямо в ходе беседы с душекрадом.

Моровые твари

Моровые твари это короткоживущие воплощения демонов. Обычно их форма крайне нестабильна и в этой нестабильной форме они меняются и разлагаются, испуская яды и токсины. Чтобы восстанавливать тело им необходимо поглощать тела и души людей, а также использовать для этих целей части человеческих тел. В случае крайней нужды они могут обойтись животными или другими чудовищами.

Тело у них слабое, но их могущество заключается в медленном разложении и инфекции, которую они переносят. Если ее не остановить, такая инфекция способна уничтожить целый город или армию. Князья Преисподней обычно используют моровых тварей, чтобы атаковать базы или штабы своих врагов из числа людей, распространяя поветрие в городах и в рядах армий. При призыве моровой твари к ней привязывается счетчик распространения болезни.



Если инфекцию распространяет слабая моровая тварь, она быстро исчезнет после уничтожения демона, которому надо быть близко к цели (например, в стенах города), чтобы болезнь не прекращалась. А вот более могущественные моровые твари могут создать эпидемию, которая переживет их самих и потребует другого (возможно, магического) лечения.

Для призыва моровой твари надо **потратить 3 сегмента счетчика порчи**.

Характеристики:

- **Урон:** обычно 2 или 3 за когти и рога, иногда 3 или 4 за среднее или большое оружие.
- **Броня:** 1 за слабую защиту, до 2 за небольшие способности к регенерации.
- **Бросок решающего удара:** 1d6

Пример хода:

Когда моровая тварь наносит урон, он всегда ядовитый или заразный.

Вместо того, чтобы получить урон от оружия, используй+характеристику, которая у тебя ниже всего.

На 10+ яд или инфекция практически ничего тебе не делают.

На 7—9 яд или инфекция тебя просто ослабляют: получи 1 бб урон и еще 1 бб урон в конце боя, если кто-то немедленно не обработает тебе рану.

При провале яд или инфекция потенциально смертельны: отметь состояние нестабилен или проклят (на выбор Мастера). Каждый раунд Мастер может сделать ход, чтобы нанести тебе еще 1 бб урон или убрать 1 Дух, пока кто-то не обработает тебе рану, ты не выпьешь противоядие, зелье лечения или нечто подобное.

Другой пример хода:

Пострадав от атаки моровой твари и провалив ход, указанный выше, ты оказываешься проклят прикосновением зла.

В начале следующей встречи или, когда в повествовании пройдет несколько дней, Мастер попросит тебя использовать+сталь, если урон был нанесен телу (нестабилен) или использовать+ум, если он затронул дух (проклят).

На 10+ тебе все нипочем.

На 7—9 ты опять получаешь 1 бб урон или теряешь 1 дух (как раньше).

При провале прикосновение зла остается с тобой. Получи еще раз 1 бб урон или потеряй 1 дух (как раньше) или отметь состояние нестабилен или проклят. Тебе понадобится кто-то, кто тебя исцелит.

Гигантские демоны

Если все остальное подводит, если адские гончие теряют след, демоны-охотники не справляются с заданием, рыцари Преисподней терпят поражение, душекрады оказываются раскрыты, а моровые твари гибнут, и их поветрие прекращается – князя Преисподней прибегают к последнему средству: гигантским демонам. Это исполинские чудовища, которых ад изрыгает на землю, готовые исполнять волю повелителей Преисподней. Исполинские демоны не отличаются умом, но понимают простые команды. Они могут убивать определенные цели и т. п.

Они неумолимы и их единственная сила это их... сверхъестественная сила и здоровье.



Для призыва гигантского демона надо **потратить 3 сегмента счетчика порчи**.

Потратив 4 сегмента, можно сделать гигантского демона слабым воплощением князя Преисподней. В таком случае гигантский демон будет обладать как хитростью и злобой хозяина, так и собственной силой демона. В этом случае, если гигантский демон будет убит, князь Преисподней будет высвобожден в виде слабого духа, обязанного ответить на один (и только на один!) вопрос персонажей. После этого он исчезнет, изрыгая клятвы скорого отмщения.

Сталкиваясь с гигантским демоном, персонажи должны каждый раунд использовать ход **противостоять смерти**. Если персонаж сталкивается с демоном в одиночку, тот считается малой бандой (+1 к урону, +1 к броне). Если с демоном сражаются два и более персонажей (или ПМов) он считается обычным противником, а не бандой.

Характеристики:

- **Урон:** обычно 4 или 5 за когти, рога или адское оружие, но иногда до 6 за точные удары адскими мечами и топорами.
- **Броня:** 2 за толстую кожу, если без доспехов или до 3 за адские доспехи.
- **Бросок решающего удара:** 1d6

Пример хода:

Когда ты заканчиваешь бой с гигантским демоном, неважно, победил ты или сбежал, если ты получил физический урон, используй+сталь.

На 10+ ты исцеляешься как обычно.

На 7—9 все твои раны, даже полученные в прошлых боях, сильно кровоточат: ты будешь исцеляться в два раза дольше обычного.

При провале отметь состояние нестабилен или получи 1 бб урон, если состояние нестабилен уже отмечено. Потом сделай ход получить урон. Это может убить тебя даже если бой уже закончен.

Князь Преисподней

Во тьме, за спинами всех демонов, возможно, контролируя сам источник черного колдовства, стоит князь Преисподней. Сотни лет никто не произносил его имени. На то есть причина: назвать имя – значит воззвать к нему. Для призыва князя Преисподней надо **потратить 5 сегментов счетчика порчи**.

Потратив только 4, ты можешь призвать его низшее воплощение, которое может принять облик гигантского демона, могущественного колдуна или воина, а также важного ПМа.



Характеристики:

- **Урон:** обычно 4 или 5 за когти, рога и адское оружие, иногда до 6 за удачные удары большим и опасным оружием тьмы.
- **Броня:** 2 за магические обереги и щиты.
- **Бросок решающего удара:** 1d6

Когда князь Преисподней призывается в этот мир, начинается исполнение великого темного замысла. Князь не просто захватывает деревню или побеждает армию, его цель – захватить сам град Иуды, уничтожить всех, кто прибыл в эти земли и погасить последние искры веры и надежды в сердцах целых народов.

Убить князя Преисподней невозможно: бой и победа над ним лишь нарушат его планы и разрушат смертную форму, не более того. Колдун может надолго изгнать князя Преисподней (он считается высшим демоном), но через 77 лет он вернется в новой форме, чтобы вновь преследовать свои темные планы.

Сражаясь с князем Преисподней, игроки должны использовать ход **противостоять смерти** и это относится в том числе к атакам с помощью колдовства, демонологии и т. д. Дай князю Преисподней доступ как минимум к одному списку заклинаний.

Пример хода:

Когда князь Преисподней наносит персонажу урон при провале хода, он исцеляет одну рану.

Другой пример хода:

Когда князь Преисподней наносит персонажу урон при провале хода, вместо нанесения этого урона, он может немедленно нанести увечье, калеча персонажа навсегда.

Еще один пример хода:

Когда князь Преисподней проклинает персонажа, он забирает себе значение превосходства у персонажа, а его значение сбрасывает до 1. Похищенное превосходство князь использует в качестве дополнительного урона своей следующей атаки.

Еще один князь Преисподней

Если игроки победят первого князя Преисподней или кампания продлится достаточно долго, чтобы устроить по-настоящему серьезные неприятности, ты можешь ввести в игру второго князя Преисподней. Для призыва нового князя Тьмы надо **потратить 5 сегментов счетчика порчи** или 4 сегмента для более слабого воплощения.

Об этом князе Преисподней большинству колдунов и демонологов ничего не известно, но он – явный противник первого. Это следствие противостояния, которое два этих демона ведут в аду в течение нескольких веков. Однако, этот конфликт не означает, что новый князь Преисподней станет союзником персонажей или будет им помогать.



Напротив, этот князь постарается использовать персонажей, Железный кулак или любых других противников предыдущего князя, но, не колеблясь, нападет на бывших союзников.

Более того, обращаться за помощью к одному князю Преисподней ради победы над другим дело рискованное: персонажи должны понять, что цена будет высокой и заплатить ее придется.

Характеристики:

- **Урон:** обычно 4 или 5 за когти, рога и прикосновение тьмы; этот князь не пользуется оружием.
- **Броня:** 2 за магические обереги и щиты.
- **Бросок решающего удара:** 1d6

Кроме того, этого князя Преисподней нельзя убить в материальной форме, как и первого, только изгнать на длительное время, победив его или применив колдовство. Сража-

ясь с князем Преисподней, игроки должны использовать ход **противостоять смерти** и это относится в том числе к атакам с помощью колдовства, демонологии и т. д.

Дай князю Преисподней доступ как минимум к одному списку заклинаний.

Пример хода:

Когда персонаж проваливает бросок хода, темное касание смерти истощает его дух: потеряй 2 Духа и отметь состояние проклят, если счетчик достиг -1 или меньше. Этот ход можно использовать только один раз против одного и того же персонажа. Второе использование возможно только через некоторое время.

Другой пример хода:

Когда князь Преисподней вкусит кровь цели, он может причинить ей внезапную острую боль: получи 1 бб урон и сбрось превосходство до 1. Ты не получаешь никаких преимуществ, даже если какой-то ход дает тебе их при сбросе превосходства.

Еще один пример хода:

*Когда князь Преисподней пытается убедить тебя в преимуществах своих планов, **испытай дух**, чтобы сопротивляться искушению встать на его сторону и исполнять его темные замыслы, считая, что действуешь во имя добра.*

И еще один пример хода:

Когда князь Преисподней наносит урон на 7—9 или при провале, он также уменьшает превосходство целевого персонажа на 1.

ПМы и магия

Хотя такое и не должно случаться очень часто, иногда персонажи будут сталкиваться с ПМами (а может быть демонами), которые **способны использовать колдовство**. Когда ты решаешь ввести в игру темного колдуна, мистический культ или магический элемент, не забывай о том, что магия в Железном мире дело темное, мрачное и опасное.

Забудь о волшебниках, думай о колдунах и ведьмах, о темных искусствах, о магии, которая предоставляет быстрый путь к цели, но требует заплатить высокую цену. И не забывай о том, что у персонажей колдунов есть заклинания и ритуалы. Ритуал занимает больше времени, но дает более мощный результат. Поэтому ПМам, которые используют магию, может потребоваться много времени, чтобы сотворить ритуал и добиться нужного результата. Постарайся не попасть в ловушку, превратив магию в быстрые и простые фокусы. Этим легко испортить темную и мрачную атмосферу игры.



Подготовка магических сил

Когда ты планируешь создать противника, использующего магические силы, следуй определенной схеме.

Определи тип его магических сил:

- **Уникальная сила:** например, способность управлять огнем и использовать его как оружие.

- **Или группа сил:** например, несколько ритуалов и заклинаний, доступных колдуну или высшему демону.

Определи масштаб силы:

- **Обычная магическая сила:** например, у простого сектанта или низшего демона.
- **Или невероятно мощная:** у великого колдуна или высшего демона.

Определи особые ходы и эффекты:

- Можно сделать набросок **особых ходов**.
- Или **обозначить мягкие и жесткие ходы** и эффекты, которые не требуют бросков.

Определение магических сил

Уникальная магическая сила это одно заклинание (возможно более или менее сильное, чем в обычной версии). Группа сил означает, что ПМ или чудовище имеет доступ к нескольким вариантам действий.

В случае группы магических сил нет нужды записывать все заранее. Ты можешь импровизировать в ходе игры, но не забывай придерживаться заданного стиля и оставаться верным образу твоего ПМа. Иными словами, помни, что можешь выбирать различные сферы заклинаний, но далеко не все колдуны способны овладеть заклинаниями и ритуалами из разных сфер. Не используй яркие боевые заклинания для темных и скрытных сектантов: дай им жуткие, отвратительные заклинания, которые накладывают порчу и развращают.

Ты также можешь просто выбрать один или несколько списков заклинаний из буклета колдуна и просто предположить, что ПМ имеет доступ ко всем заклинаниям из списка или к каким-то их подобиям. Чаще всего ПМ, способный творить магию, будет специализироваться в одном или паре списков, не более. Используй списки в качестве вдохновения. Ты Мастер – тебе не надо делать каких-то бросков и в полной мере использовать механику заклинаний.

Определение масштабов

Это важное решение: лучше всего первые пару раз придерживаться обычных сил, чтобы разобраться, как они работают. Затем можно перейти к могущественным колдунам и высшим демонам, владеющим сокрушительными силами.

У большинства сверхъестественных чудовищ и колдунов силы будут вполне обычные: ничего серьезнее тех, что доступны персонажу колдуну. Однако, в очень редких случаях, персонажи могут столкнуться с теми, кто будет значительно сильнее. Князь Преисподней, высший демон или очень могущественный колдун способны сотворить весьма мощные заклинания и ритуалы.

Основная разница между обычной магией и очень могущественной это, конечно, ее воздействие, дальность, гибкость и т. д.

С игромеханической точки зрения ее отличает то, как ты будешь **использовать ходы** против персонажей и как часто такая магия будет использоваться в игре. Подробнее об этом будет рассказано в следующих разделах.

Особые ходы и эффекты

Магические силы ПМов и чудовищ изображаются в повествовании с помощью твоего описания и имеют игромеханическое влияние **в форме ходов**. Это могут быть особые ходы или обычные мягкие и жесткие ходы, которые ты будешь делать.

Разница в том, что особый ход требует больше времени на подготовку, но может обеспечить весьма определенный эффект. Когда ты пишешь ход для заклинания, ритуала или магической силы, помни, что игрок сделает **бросок для сопротивления этому эффекту**. Таким образом, худшим вариантом будет провал хода (результат 6 и меньше).

Если же ты предпочитаешь более простой подход, можешь описать эффекты в повествовании, **используя обычные ходы для того, чтобы их активировать**, например, нанести урон от заклинания огня. Это происходит, когда игрок, скажем, получает результат 6- и приходит твое время делать ход. Иными словами, используй свои ходы, чтобы наносить урон или делать что-то иное **в соответствии с эффектом магической силы**, не прибегая к броскам кубиков.

Условия применения магических сил

Одна из главных сторон применения магических сил Мастером – это их честное использование и создание повествования, которое соответствует течению игры. Поэтому, когда Мастеру надо использовать магию, стоит соблюдать следующие правила, которые зависят от масштабов силы.

Если это **обычная** магическая сила:

- Не забудь показать ее с помощью мягкого хода; покажи, как заклинание готовится к использованию. Иными словами, дай персонажам возможность реагировать и прервать заклинание.
- Покажи влияние магической силы в полной мере с помощью жесткого хода, когда персонажи провалят бросок (6-).
- Если они добились частичного успеха на 7—9, можешь показать менее значительные последствия (например, уменьшенный урон или что-то такое, что они еще могут остановить).
- Все вышеперечисленное используй, когда показываешь эту силу впервые: через пару применений можешь поднять ставки и действовать прямо. Это означает, что ты все чаще и чаще будешь **использовать жесткие ходы** (например, наносить урон, не давая шансов его избежать).
- Иногда ты можешь использовать обычную магическую силу как результат жесткого хода при провале, даже если до этого ее не показал (например, в качестве внезапной атаки чудовища). Однако, это должно быть исключением, а не правилом.
- Если магическая сила служит единственным (или основным) оружием врага и ее можно назвать самой его сутью, **не ограничивай себя**. Используй эту магическую силу, когда потребуется. Главное помни, что ее масштаб должен быть ограничен, как в области действия, так в плане наносимого урона.

Если магическая сила мощная:

- Можешь показать ее мягким ходом в первый раз, а потом просто **делать ей жесткие ходы**, когда потребуется. Это показывает, насколько силен враг.
- В полной мере используй эффекты магической силы, как при провале, так и на 7—9, если результат 7—9 дает тебе возможность сделать свой ход.
- Да, **делай много жестких ходов**: наноси урон, используй другие эффекты, оставляя персонажам возможность разбираться с последствиями. Именно поэтому такая сила называется невероятно мощной.

Ограничения магических сил

В то время как магия персонажей игроков ограничена точной ценой, которая устанавливает количество доступных заклинаний, у ПМов, демонов и прочих чудовищ нет счетчиков, подобных *духу* или *снаряжению*, которые могли бы регулировать применение заклинаний. Так сколько же раз можно использовать магическую силу против персонажей, если они сражаются, скажем, с враждебным колдуном. Все зависит от природы выбранной силы и типа врага, с которым они столкнулись.

Огненный демон сможет применять огонь в бою против персонажей практически без ограничений, а огненные заклинания колдуна будут ограничены доступными ингредиентами и его духовной силой, примерно также, как у персонажа игрока.

Как правило, считай, что колдовство ослабляет ПМов, разве что повествованием не определено, что у них есть дополнительные источники силы, такие как заклинания, жертвы для жертвоприношений и т. д.

Для людей, колдунов и ведьм:

- Каждой использование заклинания обойдется вражескому колдуну в одну рану (то есть ты наносишь одну рану колдуну, использующему заклинание), если речь не идет о малозначимой магии.
- Если в повествовании присутствуют дополнительные элементы (свитки, книги, жертвы, ингредиенты и т.д.) они могут послужить заменой ране, но они должны быть значимыми: книги и свитки станут добычей, спасенные жертвы проявят благодарность и т. д.
- У большинства колдунов и ведьм, если их не застали врасплох, всегда есть в запасе что-то (например, свитки или ингредиенты), чтобы сотворить первую пару заклинаний. Только после этого тебе придется переходить к ранам или вводить в повествование такие элементы, как книги, жертвы и т. п.
- Вражеского колдуна, который использует такие источники, как ингредиенты или объекты силы, можно остановить, лишив его доступа к ним, вместо того, чтобы атаковать напрямую.

Если же речь идет о демонах и чудовищах, ограничения им ты должен устанавливать, основываясь на типе чудовища и масштабе его силы:

- Если это уникальная сила (например, он сражается только огнем) и в этой силе явная суть этого чудовища (скажем, это огненный демон), дай ему неограниченный доступ к силе.
- Если чудовище или демон используют заклинания из списков и обладают широким выбором вариантов, заставь их платить также, как колдуна человека: одну рану или иной источник силы за каждое заклинание.

- Если сила мощная и позволяет использовать много жестких ходов, ее тоже можно ограничить ценой в одну рану. Однако, эту цену не нужно платить за каждое применение: делай это через раз или один раз плати, а два раза – нет. Мощная сила истощается дольше.

- У этих правил может быть очень редкое исключение, которое лучше сберечь для легендарных врагов, таких как князя Преисподней – полное отсутствие цены магических жестких ходов. Зря что ли они князя Преисподней?

Соппротивление магическим силам

В зависимости от масштаба и эффектов заклинаний и магических сил, у персонажей могут быть разные шансы сопротивляться им или, хотя бы, уменьшить их эффект.

- Они могут **противостоять опасности** с помощью +холода или +стали, когда речь идет о физических последствиях.

- Они могут **противостоять опасности** с помощью +ума или **испытать дух** против другой, более тонкой магии.

- Помни, что, **делая жесткий ход**, ты не обязан разрешать игрокам делать ход **противостоять опасности**, а можешь просто сообщить последствия. И даже когда ты просишь сделать этот ход, разница может быть между тем чтобы пострадать или пострадать очень сильно (например, попав в огненную бурю злого демона, они могут получить 2 бб урона на 10+, 3 бб урона и -1 к **превосходству** на 7—9 или 4 бб урона при провале).

С другой стороны, важные ПМы, чудовища и демоны и сами способны сопротивляться колдовству персонажей. Хотя можно считать, что на 10+ или на 7—9 заклинание колдуна обязательно сработает против обычных ПМов, вражеские колдуны, чудовища и демоны – это более серьезные противники.

В зависимости от важности заклинания или ритуала, а также силы врага, ты можешь попросить колдуна **противостоять опасности**, чтобы преодолеть защиту врага от магии, или же уменьшить или замедлить действие заклинания как-то по-другому.

При сотворении заклинания **против князя Преисподней** колдун всегда **противостоит смерти** с помощью +ума или, может быть, +духа, вместо +стали.

Демонология и призыв

Один из списков заклинаний, демонология, содержит заклинания призыва низших и высших демонов и способы отдавать им приказы. Придерживайся следующих правил, когда речь идет об этих демонах:

- Воплотившийся низший демон имеет урон 3 и броню 2.
- Воплотившийся высший демон имеет урон 4 и броню 3.
- И у низших и у высших демонов могут быть особые ходы, направленные как на пользу, так и во вред персонажу, который их призвал.
- Если ты делаешь особые ходы, то для низших демонов ограничивайся простыми ходами, а примеры из раздела про сверхъестественных чудовищ побереги для высших.

Важный элемент заклинания повеления из списка демонологии – это возможность **изгнать низшего демона** и ослабить высшего, чтобы его тоже можно было изгнать. Это относится и к тем демонам, которых ты, как Мастер, призвал с помощью счетчика порчи.

- Низшие демоны (могут быть изгнаны заклинанием, после того, как демонолог возьмет их под контроль с помощью соответствующего ритуала): адские гончие, демоны-охотники, рыцари Преисподней, моровые твари.
- Душекрады это низшие демоны, но, если их счетчик дойдет до конца, они набирают силу и становятся высшими.
- Высшие демоны: гигантские демоны, воплощения князей Преисподней.

